

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

148 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER

02

TELJES
JÁTÉK

MDK 2

n

zin



148
OLDALON
VÁLTOZATLAN
ÁRON!

[bemutatók]

COMMAND & CONQUER: GENERALS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC > DRAGON EMPIRES

[ismertetők]

SPLINTER CELL
SIM CITY 4 > SILENT HILL 2
NASCAR HEAT > DRAGON'S LAIR 3D

[hardver]

VIA KT400 CHIPSETES ALAPLAP TESZT
AMD ATHLON 2700+ BEMUTATÓ
ASUS MYPAL A600 > XBOX LIVE > NOKIA 3510i > ALTEC LANSING 251

A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérd őket az elárutótól!



A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

LILV > BRAZIL > SHOEBARON > STÖHI > SASA > MOCSV > CHRIS > LAZA > HANCU >
PPÉTER > NYÚL > OLOMAN > LAA-VOSH > GREGS > FLEX > TATCOM > BIRD > ÉS MÁSOK

> 1645 Ft





Szerkesztőség:

Tel: 350-82-76

e-mail: pcmagazin@ipma.hu

www.pcmagazin.hu

Terjesztés:

Tel: 349-47-68

e-mail: terjesztes@ipma.hu

A chip-től a pc-ig
minden, ami számítástechnika!



NÁLUNK NEM SZÁMÍT, HA CSIRKE VAGY!

ÍZELÍTŐ SZOLGÁLTATÁSAINKBÓL:

Ultragyors Internet

Lanparty HIGH-END számítógépeken

Playstation 2 és XBOX konzolterem

PC, Playstation 2 és XBOX játékok

CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW
lemezek hihetetlenül alacsony áron!

NYITVA TARTÁS:

HÉTFŐ - CSÜTÖRTÖK 10-22 ÓRÁIG

PÉNTEK - SZOMBAT 10-24 ÓRÁIG

VASÁRNAP 10-22 ÓRÁIG



1064 BUDAPEST, ANDRÁSSY ÚT 33.

/ANDRÁSSY - NAGYMEZŐ SAROK/

TELEFON: 321-3279

INFO@NETRONET.HU

WWW.NETRONET.HU



NETROPOLIS

NETCAFÉ • LANPARTY • KONZOLTEREM

TARTALOM

6	CD TARTALOM
7	MDK 2
8	HÍREK

BEMUTATÓK

18	A HÓNAP HÍRE: KÉSZÜL AZ ELITE IV!
19	LIONHEART
20	FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE
23	COMMAND & CONQUER: GENERALS
26	GHOST MASTER
28	STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
30	INDY RACING LEAGUE
32	DRAGON EMPIRES
35	LOST LEGION

ISMERTETŐK

36	GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2002 AUSTRALIA
40	SPLINTER CELL
45	DRAGON'S LAIR 3D
48	SIM CITY 4
53	WEBLAPÁT
54	SILENT HILL 2
56	EVERQUEST: PLANES OF POWER
58	THE SIMS ONLINE
61	STAR TREK STARFLEET COMMAND 3
64	NASCAR THUNDER 2003
67	CSALÁSON
68	WAR AND PEACE
70	TEST DRIVE
72	A VILÁG LEGBEFOLYVÁSOSABB EMBEREI
75	NOSZTALGURU
76	GONDOLATÉBRESZTŐ
78	XBOX: MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
80	SILENT HILL 2 VÉGIJÁTÉKSZÁR
88	AZ ÉV JÁTÉKAI
94	MENTŐV

HARDVER

96	HARDVER HÍREK
98	ASUS MYPAL 8000
100	SOUND BLASTER AUDIOV 2
102	XBOX LIVE
105	NOKIA 6100
106	WINDOWS FÓRUM
108	ALTEC 251 / NOKIA 3510I
110	HOGYAN MŰKÖDIK A SZÁMÍTÓGÉPVÍRUS?
114	VIA KT400 TESZT
118	3D LEXIKON: ANTIALIASING
122	HOMOK A GÉPEZETBEN
128	3D ROVAT
131	GRAB ROVAT
134	HW FÓRUM

KÜLVILÁG

139	PROGRAMAJÁNLÓ
140	MOZI
141	DVD
142	HÖNYV
143	ZENE

144	HÖVETHEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL
-----	-------	----------------------------

INTRO

Először is szeretnénk minden kedves olvasónknak nagyon boldog új esztendőzt kívánni. Bizonyára észrevettétek már, hogy az új Gamer Magazin 132 helyett 148 oldalon leledzik. Természetesen ez nem egyszeri alkalom, ettől a hónaptól kezdve rendszeresen ezzel az emelt oldalszámmal jelenünk meg, amiből elsősorban a hírek, a bemutatók valamint a hardverrész fog profitálni, ezekről a témákról jóval többet olvashattok havonta. További jó hír az is, hogy egyelőre nem tervezünk áremelést, a Gamer Magazin három CD-vel, színvonalas teljes játékkal, 148 oldalon csak 1645 forintba fog kerülni az elkövetkező hónapokban is.

Decemberben sok támadás érte a Gamer Magazin szerkesztőségét a konkurencia részéről, a Magyar Hírlapban számos valótanságot tartalmazó cikk is megjelent. A napilapban december 28-án helyreigazítás jelent meg a következő szöveggel.

„A Magyar Hírlap 2002. December 17-ei számában cikket közlöttünk „Tüleiési harc folyik az informatikai lapok piacán” címmel, amely lapunk online kiadásában is megjelent. Az írásban a valóságot nem tükröző információk szerepeltek, ezért az IPMA-Media és az IPMA-Szerviz Kft. Jogi képviselőjén keresztül az alábbiak közlését kérte: nem felelt meg a valóságnak, hogy a Vogel Publishing egykori vezetői új kiadványát alapítottak IPMA-Media Kft. néven. Társaságunk nem kora össze alakult, a tulajdonosi körnek semmi köze a Vogel Publishing Kft. korábbi vezetőihez.

A Gamer kiadója sohasem volt az IPMA-Media Kft., azt ugyanis a GFH Kft. jelenteti meg. A GameStar előfizetői listájának jogtalan megszerzését alkalmasint a cikkben nyilatkozó Bíró Istvánnak, az IDG Hungary ügyvezetőjének bíróság előtt kell majd bizonyítania. Amíg ez nem történik meg, állítása minden alapot nélkülöz.

Ugyancsak valótlan az az állítás, hogy a Gamer kiadásának Ivanov Péter – a Matesz elnöke – társulajdonosa lenne.

Ivanov Péter valóban a Matesz, a Magyar Terjesztés-ellenőrző Szövetség elnöke, de a cikkben említettek és nevezettek „hírbő hozása” legfeljebb a hírlapi kacsa színvonalának felel meg. Az érintettektől és olvasóinktól a hibás tájékoztatásért elnézést kérünk.”

Guru team



A HÓNAP JÁTÉKA



m Clancy munkásságának legnagyobb részét a politikai thrillerek te-
lik ki. Művei rendre az aktuálpolitikai helyzetre építkezve valós ala-
kon nyugszanak. Az író általában ehhez a - valljuk be - néha már ön-
gában is elborzasztó helyzetképhez illesztett fikcióit, és alkotja
g saját, haljos jövőképet. Clancy könyvei a megjelenést követően
vid időn belül az eladási listák élén landolnak, és az esetek nagy ré-
ében a hollywoodi stúdiók már az első vázlat elkészültekor ádáz-
rcba kezdenek a megfilmesítés jogaiért. A Clancy-művek számítógé-
s adaptációiról elhíresült Ubi Soft a papírfórmának megfelelően leg-
abb programjában ismét a mester írásából merítve készítette el a
rriorista elhárító szervezetek munkáját feldolgozó programját, a
linter Cellt. A tavaly novemberében megjelent Xbox-verzió pillanatok
att a szaksajtó és a vásárlók kedvencévé vált, és a 2002-es év leg-
b játékeként 1,6 millió eladott példánnyal a háta mögött a bestsel-
ek elitjének büszke tagjaként világhódító úttára indult, melynek leg-
bb állomása március 21-re esik, ekkor kerül ugyanis a boltok polca-
a év legnagyobb meglepetése, a taktikai elemekkel felvértezett
akadós akciójátékok játékok győngyszeme, a Splinter Cell PC-s vál-
rata.

SPLINTER CELL

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (illy@ipma.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Harangzó Gábor (sbaron@ipma.hu)
CD szerkesztő: Kőmői Krisztián (kcs@ipma.hu)
Tördelészerkesztő: Laza Tibor (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovács Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztői asszisztens: Balassa Tímea (tim@ipma.hu)
Gráfiai koncepció és layout: Cserhádi Péter (csp@ipma.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.N. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czóder Rózsa, Kálnok Ks Emese, Szabóné Véghelyi
Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/Fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004
Törzsi és Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő
Rt. regionális részvénysasaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 28000 példányban készült.

**Törzességi marketing és
előfizetéssel kapcsolatos információ:**
Fehér István, Korbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjeszt@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fel évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkezelőknél és a Hírlap-előfizetési
irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levelek: HELUR, Budapest 1900).
Átutalással a HELUR 11991102-0102799 pénzügyi jelbbszámra,
csekkal Budapesti Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és
elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin,
vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnomása, sokszorosítása és
adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével
történhet. A megjelenteket cikkeket szabadalmi vagy más védettségre
való tekintet nélkül használni fel.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
hancu hancu@ipma.hu **nyúl** nyul@axelero.hu
greg5 greg5@freemail.hu **stóki** stoki@ipma.hu
tasnadi zoltan ztasnadi@freemail.hu **bird** bird@ipma.hu
neuro neuro@agria.hu **iwo** iwo@axelero.hu
grath grath@mail.datanet.hu **oldman** oldman@axelero.hu
brazil brazil@ipma.hu **szabo dani** freeboy@buli.net
ppeter ppeter@cdgrab.hu **phoenix** phoenix@pg.hu
joshua joshua741@hotmail.com **lazi** lazi@freemail.hu
totom totom@msn.com **flex** flex@webit.hu
taa-yesh ly@3dturn.com

A GURU TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Sziasztok! Érdekeséghegyek. Röviden így lehetne jellemezni mostani CD-mellékleteink tartalmát, és higgyétek el, ezek nem csupán üres szavak. Ugyanis legutóbbi karácsonyi megjelenésünk óta befutott jó néhány fantasztikus demó, melyek között olyan hatalmas nevek vannak, mint például Tom Clancy Splinter Cellje, vagy a régóta várt Warcraft III. Megjegyeznénk, hogy a Ubi Soft játékára érdemes különösen figyelmet szentelni, ugyanis nemcsak a játék szuper, de magyar nyelvű honosítást készítettünk hozzá.

Természetesen a két játékdemót leszámítva is bőséges adatokkal várunk titeket. Ott van például Menyus koléga sorban negyedik Heroes of Might & Magicel foglalkozó Bonus CD-je, amely közel 1000 pályát és persze jó adag egyéb érdekességet nyújt a körökre osztott stratégiák szerelmeseinek. Persze az se baj, ha a fantasy nem épp a te stílusod, hiszen ez esetben érdemes lehet ellátogatnod az Action!-a, a Medal of Honor, az UT2003, és a Counter-Strike című rovatainkba, melyek készítői a szokásos alaposzággal kivesézik kedvenc játékaikat, kategóriákat.

Mindemellett mellékletünkön megtalálhatjátok a Baldur's Gate 2 magyarosítás legfrissebb verzióját, a FIFA 2003 Creation Centert és a hatalmas méretű Heroes 4 multiplayer javítást (természetesen a magyar változathoz). És ez még mind semmi, hiszen az Unreal II animációnak még csak most készítjük elő a helyet... ■ CHRIS

SPLINTER CELL

Az első képkockák láttán bizalmatlanul közeledtem a Splinter Cell felé, de a korai animációk láttán véleményem hirtelen megváltozott. Már akkor sejteni lehetett, hogy milyen fergeteges hangulatra számíthatunk a programban, de bevallom, hogy ilyen fantasztikus élményekre még én se számítottam. A Splinter Cell egyszerűen tökéletes játék, amelyet mi sem bizonyít jobban, mint az a játszható demó, melyet megtalálhattok CD-mellékletünkön. A dolog egyetlen szépséghibája az, hogy pár perc elegendő a végjátásához, viszont kárptólásképp közölhetjük, hogy a teljes verzió március végén már a boltokban lesz. Én már nagyon várom.



WARCRAFT III

Igaz, hogy a teljes verzió már lassan fél éve koptatja a boltok polcát, a Blizzardos fiúk mégis úgy gondolhatták, hogy jobb később, mint soha, és végre elkészítették nagyszerű stratégiai játékuk, a Warcraft III demóját. A közel 100 megás csomagra azért is érdemes odafigyelni, mert a két gyakori küldetésen kívül tartalmaz három vadonatúj pályát, melyekkel eddig sehol máshol nem találkozhattok. Ezenfelül a verzióval kipróbálhatjuk a Battle.net nyújtotta lehetőségeket is, ami igaz, hogy csak egyetlen játékmódot jelent egyetlen pályán, de demóhoz képest a lehetőségek tárháza így is óriási.



TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓNK MELLÉKLETEINKEN Armobles > Chicken Shoot X-mas Edition > Delta Force Black Hawk Down > Harry Potter and the Chamber of Secrets > Nascar Thunder > Scream Machines > Ultra Assault **ANIMÁCIÓK** Battle Mages > BF1942: Road to Rome > CS: Condition Zero > C&C: Generals > Indiana Jones and the Emperor's Tomb > Racing Simulation 3 > TRON 2.0 > Unreal II > Hannibal **CSALÁSON A HÖVETHEZŐ JÁTÉKHÖZHOZ** Ark Fatalis > Civilization III Play the World > Divine Divinity > Drome Racers > Emergency 2 > Far West > FIFA Soccer 2003 > G.I. Combat > MDK 2 > Medal of Honor Allied Assault: Spearhead > Robin Hood The Legend of Sherwood > +CheatLand (2050 játék csalása) **JAVÍTÁSON** Age of Mythology v1.02American Conquest v1.45u.G.I. Combat v1.03Heroes of Might & Magic IV v2.0 (magyar változathoz)Max Payne v1.05New World Order v1.3Operation Flashpoint: Resistance v1.90Platoon v1.3Unreal Tournament 2003 v2166Wizardry 8 v1.2.2 **FRISS PROGRAMOK A TURKÁLÓBAN** DivX 5.0.2 Pro > Media Player 9 XP verzió > RadTool v1.5e > VobSub v2.23 fellátó > Norton Antivirus frissítés (2003/01/14) > CDRWin 3.9c > CloneCD 4.2.0.2 > FAR Manager 1.70b4 > Total Commander 5.50 > Gyula's Windows Navigator 1.28a > FlashGet 1.40 > GetRight 4.5e > ICQ Pro 2003a build #3777 > ICQ Lite build #1068 > Internet Download Manager 3.10 > No Frills Timer 2.1 > miRC 6.03 > Capture Express 1.1a > HyperSnap-DX 5.02.00 > Snagit 6.1.3 > ACDSee 5.0 > IrfanView 3.80 > CDex 1.40 > Winamp3 > Cacheman 5.11 > PowerStrip 3.30 > Regcleaner 4.3.0.780 > WinAce 2.20 > WinRar 3.10 (Magyar) > WinZip 8.1 SR-1 > DirectX 8.1b > Nvidia detonator driver 41.09 (Win9X/ME/XP/2k)

MDK 2

Nagyon régi álmaink válik most valóra, amikor is kijelenthetjük, hogy sikerült megkaparintanunk a Shiny Entertainment fantasztikus akciójátékának folytatását. Mint bizonyára már sokan tudjátok, a program megjelenését követően hatalmas sikereket ért el, szinte alig akadt olyan játékokkal foglalkozó szaklap, ahol 80% alatt értékelték. Nem csoda, hiszen humoros jelenetei, első pillantásra egyszerűnek tűnő, mégis csábítóan szép grafikája, és az első részt alaposan felülmúló összetettsége mindenkit elkápráztatott. Természetesen minket is.

Az MDK 2 történetének szálait valahol ott vesszük fel, ahol az első letettük, a szereplők pedig ezúttal is ugyanazok, akikkel pár éve megismerkedhettünk. Először is ott van Dr. Hawkins, a képességeit tekintve méltánytalanul alábecsült feltaláló-tudós, aki űrhajójával elhagyta szülőbolygóját, és nem kíván viszármindaddig, amíg nem sikerül megbecsülést kivívnia magának. Azután ott van Kurt, az első rész főhőse, aki egyszerű takarítóként kezdte akciólósi pályafutását a doktor hajóján, s bár másodállását korántsem szereti, mégis kiválóan megállja helyét bármilyen helyzetben. Végezetül pedig ott van Max, a hatlábú (vagy inkább négykezü és kétlábú) robotkuty, a doki leghűségesebb barátjaként bármit kész megtenni, hogy gazdája kedvébe járhasson. Ők hárman épp annak megünneplésébe kezdenek, hogy sikerült kiirtanuk a földet veszélyeztető idegen horda minden egyes tagját. Persze azt még csak nem is sejtik, hogy a valódi gondok még csak most kezdődnek, és ezúttal nemcsak Kurt, hanem mindhármuk tehetségére szükség lesz ahhoz, hogy a Föld végér-

vényesen megmeneküljön. Az MDK 2-ben három különböző karakter, három különböző játéktípus várja, hogy újra felvegyük a harcot az idegenekkel.

Kurt hozza a szokásos formáját. Karjára szerelt gépgyűjével és sisakjába épített mesterlövész puskájával szobáról szobára igyekszik előrébb jutni, mígnem csapdába kerül. Segítségére a doki Maxet, a robotkutyát küldi, aki négy kezének és két lábának köszönhetően felülmúlhatatlan tűzerővel rendelkezik, és Kurt megmentésére tett próbálkozásai közben mindenkit pillanatok alatt lemos az idegenek űrhajójáról. De sajnos ő sem jár sikerrel, és így már Dr. Hawkins kezébe kerül mindkettőjük sorsa, akiről jó tudni, hogy korántsem nevezhető kalandvágyónak, mégis McGuyvert megszégyenítő módon minden tárgyból képes fegyvert fabrikálni (például kenyérpírtól kézfegyvert, vagy a mellékhelyiségben található csővekből és a kézzáritóból szélgépet). Tudásának köszönhetően sikeres mentési kísérletet tesz arra, hogy kiszabadítsa két hűséges társát. Aggódni

viszont nem kell, hiszen ezzel még nem árultunk el sokat a játék történetéből. Ha az itt említett kalandokkal végeztetek, már jönnek is az újabb gondok, hiszen amit most leírtunk, csak három pálya rövid ismertetője volt. Ezután még hét, kökémény egymunkát és villámgyors reflexeket igénylő pályán kell állnunk a sarat, melyek végigjátszásához - karaktértől függően - mindig más és más megoldás szükséges-tetik.

Előrebocsátjuk, hogy az MDK 2-t korántsem nevezhetnénk könnyűnek, viszont annál inkább szórakoztatónak. Hosszú órákra képes lekötni a játékost, s bár még mi is gyakran el-elakadtunk benne, biztosra vesszük, hogy élvezettel fogjátok minden egyes alkalommal újra elindítani. A programhoz természetesen most is melléktelt a legutolsó hivatalos javítást, amelyet hagyományos CD-mellékletünkön megtalálhattok. Mint mindig, most is melegen ajánljuk, hogy még az első nekifutás előtt telepítsétek fel a szoftvert. ■ CHRIS



TOPLISTÁK

AMAZON.COM ELŐRENDÉLÉS

1. Sim City 4
2. Master of Orion III
3. Splinter Cell
4. Star Wars Galaxies
5. Impossible Creatures
6. Command & Conquer Generals
7. Tomb Raider Angel of Darkness
8. Counter-Strike Condition Zero
9. Unreal 2
10. Doom III

FRANCIORSZÁG

1. Harry Potter and the Chamber of Secrets
2. The Sims Unleashed
3. The Sims Deluxe
4. Age of Mythology
5. MOHAA: Spearhead
6. Fifa Football 2003
7. LOTR: The Fellowship of the Ring
8. The Sims Vacation
9. Asheron's Call 2
10. James Bond 007: Nightfire

AMERIKAI EGYESÜLT ÁLLAMOK

1. The Sims Deluxe
2. The Sims Unleashed
3. Harry Potter and the Chamber of Secrets
4. Roller Coaster Tycoon 2
5. Zoo Tycoon
6. The Sims Online
7. Age of Mythology
8. Zoo Tycoon: Marine Mania
9. Warcraft III
10. The Sims Hot Date

ANGLIA

1. The Sims Unleashed
2. The Sims Deluxe
3. MOHAA: Spearhead
4. Age of Mythology
5. Warcraft III: Reign of Chaos
6. Harry Potter and the Chamber of Secrets
7. James Bond 007: Nightfire
8. FIFA Football 2003
9. Grand Theft Auto 3
10. Mafia: City of Lost Heaven

NÉMETORSZÁG

1. ANNO 1503
2. Gothic 2
3. Harry Potter and the Chamber of Secrets
4. Total Club Manager 2003
5. Fifa Football 2003
6. Age of Mythology
7. The Sims Deluxe
8. LOTR: The Fellowship of the Ring
9. Need for Speed: Hot Pursuit 2
10. James Bond 007: Nightfire

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Sziasztok! Az oldalszámbővítés áldásos hatása a Hírek rovat terjedelmét is érinti, és hamarosan láthatjátok, hogy több változás is történt benne. A színes hírek mellett megtartottam az igen népszerű Pénz beszél és Apró alrovatokat is, melléjük bekerült néhány új apróság, amelyet reményeim szerint hasznosnak ítélek majd.

Pár sorban összefoglalnám, hol miről esik szó:

Értékes foltok – itt gyűjtjük csokorba azokat a javításokat, melyek a hibák orvoslása mellett újításokat is hoztak a játékokba. Ha a patch a CD-mellékletünkre is felkerült, jelölni fogjuk.

Honlapajánló – a legutóbbi hónapban frissen indult, illetve érdemben megújult honlapokat felsorolásként összegyűjtjük nektek. Szemezgessetek ízlés szerint!

Képgaléria – azoknak a játékoknak a friss képeit, melyekről már írtunk hírt vagy bemutatót, ám nem akarjuk, hogy kimaradjatok az új látnivalókból, feltesszük a CD-mellékletre. Sőt, előfordulhat az is, hogy az aktuális szám híreihez találtok további képanyagokat a korongon, csak figyeljétek a jelzést! A rovatall kapcsolatban várom kritikáitokat, észrevételeiteket! ■ LILY

ÉRTÉKES FOLTOK



Haegemonia 1.07

A csaknem 19 MB-os folt lehetőséget biztosít a multiplayer rész skirmish módjában játszott küldetések elmentésére és folytatására egyjátékos módban.

Strategic Command: European Theater 1.06

Ez a mindössze 3 megás folt teljes hálózati támogatást biztosít a játékosoknak amellyel, hogy számos finom részletet is megváltoztasson a játékban.



Platoon "easy"

A nem egészen 2 megás, nemzetközi verziójú folt használata után már lehet küldetések közben is menteni, emellett javult katonáink MI-ja is (fedezéket keresnek, és védekeznek, ha megtámadják őket).

[CD-melléklet]

Soldier of Fortune II: Double Helix Gold 1.03

A hibajavítások mellett csmegeként ez a folt három új térképet tartalmaz.



Empire Earth 2.0

A Vivendi RTS-ének foltja az egyjátékos mód hadjárataiba nehézségi szint-változtatási lehetőséget ad, és számos csmeget kínál többjátékos módban is.

[CD-melléklet]

Heroes IV magyar multi

Ez a csaknem 40 megás folt végre lehetővé teszi, hogy többjátékos módban játsszunk! [CD-melléklet]

HONLAPFIGYELŐ

ÚJ HONLAPOK

Enclave – www.enclavgame.com

Rise of Nations – www.microsoft.com/games/roisofnations

Warrior Kings: Battles – www.warriorkingsbattles.com

Freelancer – www.microsoft.com/games/freelancer

LucasFiles – www.lucasfiles.com

MEGÚJULT HONLAPOK

Etherlords II – www.etherlords.com

Haegemonia – www.haegemonia.hu

Tomb Raider Angel of Darkness – www.tombraider.com



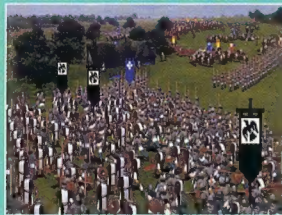
VIKING INVASION

Fejlesztő: Creative Assembly

Kiadó: Activision

Megjelenés: 2003. május

Honlap: www.totalwar.com



Az Activision kiegészítőt készít a Medieval: Total Warhoz. Az új fejezettel bővülő program időszámításunk szerint 790-ben játszódik, abban az időben, amikor a viking hordák leereszkedtek skandináv erődítményeikből, hogy kifosszák szomszédjait. A Viking Invasionben nyolc frakció élén harcolhatunk majd a brit szigetek feletti uralomért.

A kiegészítő tartalmaz majd néhány új elemet a pályaszerkesztőhöz is.



HOMM IV: WINDS OF WAR

Fejlesztő: New World Computing

Kiadó: 3DO

Megjelenés: napokban

Honlap: www.3do.com

A 3DO bejelentette, hogy készül a Heroes of Might and Magic IV második kiegészítője. A Winds of War (Érdekességi Ez az alcíme a Vircom egyelőre felfüggesztett MMORPG-jének, a Black Moon Chronicles nek) is. A fanatikusok hat új hadjáratral és negyven térképpel (köztük néhány pályázatnyertes rajongói munka) lesznek gazdagabbak, ha megvásárolják a hamarosan megjelenő programot. A kiegészítő tartalmaz majd néhány új elemet a pályaszerkesztőhöz is.



LOTR: THE WAR OF THE RING

Fejlesztő: Liquid Entertainment

Kiadó: Vivendi

Megjelenés: 2004.

A Black Label Games bejelentette, hogy a Liquid Entertainmenttel karöltve (a Battle Realms alkotói) a Gyűrűk Ura világán alapuló RTS-t készítenek The Lord of the Rings: The War of the Ring címmel. A játékban lesz jó és gonosz hadjárat is, így aki esetleg Saruman pártjára akar állni, megleheti majd. Még nem sok részletet árultak el, de az már ismeretes, hogy szerepjáték-elemek is keverednek majd a programba, melyben például a katonák elhasznált cipőjét nem kell lecserélni, viszont számítani le-



het a vadállatok véletlenszerű támadásaira is, és ők lecsaphatnak ránk az éj leple alatt, vagy éppen támadhatnak a levegőből is. Ed del Castillo szerint az is feldobja majd a játékot, ha látjuk az elesett hősök testén lakmározó keselyűket... hmm.



FAIR STRIKE

Fejlesztő: G5 Software

Kiadó: ?

Honlap: www.buka.com

Megjelenés: 2003. november 28.

Amikor megáttnak az első képeket a Fair Strike-ről, rögtön hazánk egyik fejlesztőcsapatának, a Mithis Gamesnek Midway: Naval Battles című játéka jutott az eszünkbe. Ez főként a grafikai megvalósításnak köszönhető, ami a Fair Strike-ban sem elhanyagolható tényező (a félreértés elkerülése végett tegyük hozzá, hogy a Midway sokkal szebb és jobb, csak a környezet hasonlít egymásra a két játékban).



Azonban, mint kiderült, a Fair Strike-ban helikopterpilótaként kell szembeszállnunk a gaz terroristákkal. A játék a közeljövőben játszódik, amikor is nekünk a Föld négy pontján, a karibi övezetben, Kelet-Európában, Délkelet-Ázsiában, és a Közel-Keleten kell védelemznünk a békét. A képeken látható csatahajók esetenként a segítségünkre fognak sietni, akárcsak több földi egység is, mint pl. tankok, gyalogság stb. A játék cselekménye több szálon fut majd, feladatainkat tetszőleges sorrendben hajthatjuk végre, és ezek a küldetések közben megváltozhatnak, vagy akár meg is szűnhetnek. Ha kedvünk támad egy kis csapatmunkához, akkor saját helikopterünk mellett irányíthatunk néhány szállító és harci helikoptert is. Természetesen a multiplayer módot sem hagyták ki a játékból, és Deathmatch vagy Capture The Flag módokban játszhatunk majd társainkkal az interneten vagy hálózaton.



RÖVIDEN...

- Az Acclaim bezárta Salt Lake Cityben levő fejlesztőstudióját, ahol eddig be nem jelentett játékokon dolgoztak. Az alkalmazottak egy része a texasi főhadiszállásra kerül át, mások (mintegy hetvenen) új állás után nézhetnek.



- Az EU-ban áprilistól egységes korhatárrendszert vezetnek be a játékokra. Négy kategória lesz: 7, 12, 16 és 18 éven felülieknek. A szabály megszegése pénzbüntetést (felső határ nincs megszabva), sőt, akár börtönt is vonhat maga után.

- Lövéldözésbe fulladt Los Angelesben egy Counter-Strike bajnokság, az egyik meccsen a vesztes kián játékosai igazi Berettákkal váltak vissza a virtuális fejlődéseikért. Sérülés nem történt, de a helyi rendőrség szövjének állítása elgondolkodtató, miszerint Kaliforniában az elmúlt fél évben több mint 300 hasonló esetben riasztották őket netkávézókban történt erőszakos cselekményekhez.



- A Seattle Times értesülése szerint a Music Television díjkiosztó gálát tervez számítógépes és videójátékok számára. Hm, az MTV más hasonló show-it ismerve ez is nagyon kommersznek ígérkezik...



- Érdekes bejelentést tett a Mitsubishi Motors: a Lancer Evolution nevű csoda-autójukat, amelyet eredetileg csak Japánban akartak forgalmazni, mégis bevezetik Amerikában is a piacra – ennek oka pedig kizárólag a Gran Turismo 3 autóverseny-játék, amely a Lancer Evót minden egyéb jármű nélkül ismertté és népszerűvé tette az Államokban.



KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS

Fejlesztő: Phantagram Interactive

Kiadó: ? (Eu)

Honlap: www.phantagraminteractive.com

Azt beszéljük, közeleg a második háború ideje... Bersia földjét ismét csaták tüze perzseli, a béke ideje véget ért. Orkok és sötételemek formáltak seregeket, hogy elpusztítsák mindazt, ami e világban a jóságot képviseli.



Miért gondoljuk az, hogy van, akiknek ez jó hír? :)

A program PC-s megjelenésének időpontjáról még nincs információ, de valószínű, hogy az Xbox-tulajdonosok előbb (2003. május) örvezhetnek neki.



CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

Fejlesztő: Ubi Soft

Kiadó: Ubi Soft

Honlap: -

Megjelenés: 2003. március

A Ubi Soft tévésorozaton alapuló játékot jelentett be CSI: Crime Scene Investigation címmel. A tévében látható sorozat címe megegyezik a programéval, és a fejlesztők nemcsak a nevet és a film stílusát vették át, hanem a CSI-ben felcsendülő dallamokat, helyszíneket és karaktereket is.



Feladatainkat a Las Vegas-i CSI csapat tagjaként kapjuk meg, bűntények alapos felderítése lesz a fő tevékenységünk. Bár mindezt FPS nézetből oldhatjuk majd meg, a CSI kalandjáték, tehát inkább a szürkeálománnyunkat kell aktivizálnunk reflexeink helyett: a különböző esetek felderítéséhez kihallgathatunk szemtanúkat, ujjlenyomatokat vehetünk, vagy igénybe vehetjük a legújabb törvényszéki berendezéseket. A tévésorozatról bővebben a CBS honlapján, a www.cbs.com-on olvashattok, a játéknak hivatalos oldala még nincs.



ARMOBILES

Fejlesztő: Ganymede

Megjelenés: ?

Honlap: ?

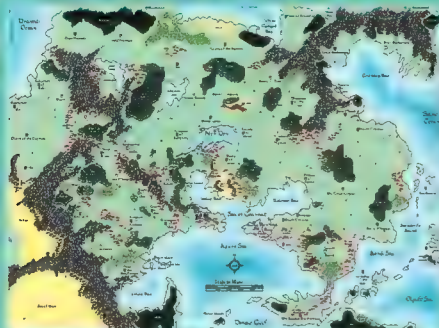


A lengyelországi illetőségű Ganymede cég egészen pofás autós játékon dolgozik. Armobiles névre hallgató gyermekük nem elsősorban a sebesség megszállottjainak fog kellemes órákat nyújtani, inkább azok számára jelent kihívás, akik szeretnek volán mögött ülni másokat rogatni.



Hat erősen felfegyverzett páncélautó áll rendelkezésünkre, hogy mintegy hetven egyjátékos küldetésen át írjuk az ellent, illetve hatféle többjátékos módban is bemutatathatjuk tudásunkat, így többek közt roncsderrbire vagy kaszkadőr-bemutatóra hívhatjuk barátainkat. E módok különlegessége, hogy kipróbálásukhoz nem szükséges több géppel rendelkezni, akár osztott képernyőn is élvezhetjük őket.

GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL



Fejlesztő: Troika
Kiadó: Infogrames



sem az alkotókat, sem az 1985 óta egyik legnépszerűbb fantasy világot. A hivatalos bejelentés szerint a program a klasszikus RPG-hagyományokat követi, és egy békebeli Gary Gyax modulon alapul majd. Kalandjaink során legfeljebb öttagú partival kalandozhatunk, és a csatákat körökre osztott harcrendszerben vívhatjuk meg. A szörnyek nagy részét a D&D 3. kiadásának bestiáriumból merítik majd, de részleteket csak később hoznak nyilvánosságra. A játékról egyelőre még kép sincs, sajnos.

SECOND LIFE

Fejlesztő: Linden Labs

Kiadó: ? (Eu)

Honlap: lindenlab.com

Megjelenés: 2003 nyara

Egy második élet... Valószínűleg sokan eljátszottak már a gondolattal, hogy, ha lehetőségek lenne egy valós következmények nélküli életre, mi mindent tennének meg. A Linden Labsnál dolgozó srácok is fantáziálhattak már erről,



ugyanis úgy döntöttek, hogy teljesen új játékménnyel szolgáló online játék fejlesztésébe kezdenek bele. A játékban adott egy hatalmas világ és a játékosok, akiknek mindegyike eltérő külsővel fog rendelkezni. Ezt a fejlesztők úgy biztosították be, hogy minden egyes karakter megjelenését 130 különböző beállítás befolyásolja. Ez annyira részletes lesz, hogy a beállítások közül 34 csak a hajviselésre használható.

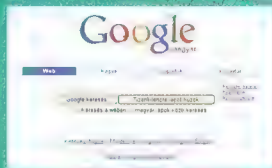


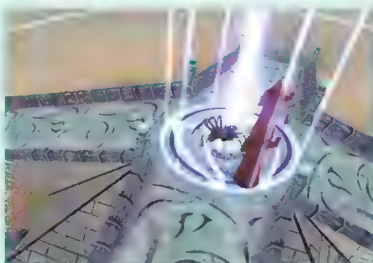
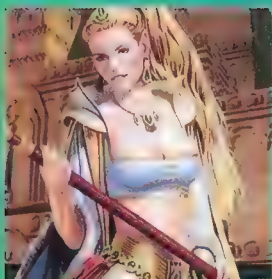
előre elkészített házak közül. Ha viszont bulizni szeretnénk, összefoghatunk más játékosokkal közösen létrehozva például egy diszkót, amelyben akár mi lehetünk a DJ-k.

A többi játékos értékeit minket tulajdonságaink, tetteink alapján, és ennek megfelelően változik majd a megítélésünk. A kedvelt emberek pénzjutalmat, magasabb társadalmi pozíciót vagy meghívást kaphatnak zártkörű partikra, míg azok, akiket nem igazán szívnél, elesnek mindentől...



RÖVIDEN...





Fejlesztő: Boolat Games

Honlap: www.lethaldreams.com

A csillagpáthatlan Gyűrűk ura és Harry Potter-láznak köszönhetően a különféle fantasyk új erőre kaptak, ami bizony a PC-s játéktérben is megmutatkozik: egyre-másra látnak napvilágot hírek készülő RPG-kről, vagy RPG-elemekben dúsuló stratégiai játékokról. Közülük az egyik legígértesebbnek mindenképp a Lethal

Dreams: Circle of Fate tűnik, melyben egy földöntúli világ hat mágusának egyikét irányíthatjuk. Ők a varázslás különféle ágait fejlesztették tökélyre, így tudományuk jelentősen eltér egymástól. Egy hetedikben, a Képek varázslatában azonban mégis hasonlóan egymásra, ez ugyanis mindegyikük rendelkezésére áll - használatával olyan helyekre is betekintést nyerhetnek, melyek emberi halandó számára már rejtve maradnak.

A kiválasztott karakterünk a játék folyamán fokozatosan fejlődik, tanul a korábbi sikerekből és az esetlegesen elszenvedett vereségekből. A különféle mágiai felelőtlen használata azonban magában hordoz mindenféle veszélyforrást is, így csak rajtunk múlik, hogy a Jó vagy a Gonosz erőt engedjük előretörni.

A játék lenyűgöző 3D grafikával és hanggal kápráztatja el a játékos, de az ukrainai illetőségű, egyelőre kiadó nélkül álló alkotógárda ígérete szerint a rendkívül fejlett mesterséges intelligencia is párját ritkítja. A látványra valóban komoly szükség lesz, mivel a Lethal Dreams: Circle of Fate-ben kétféle játékmód közül választhatunk. Az egyik a körökre osztott (ebben előre meghatározzuk a következő lépést, új varázslatokat tanulunk stb.), a másik, valamivel izgalmasabbak ígérkező pedig a valósidejű akció, melyben a mágusok által teremtet lények küzdenek meg egymással. Ezek a csaták már csak azért is egyedinek ígérkeznek, mert minden egyes új terep egészen más harcmodort követel meg a tápanyagul szolgáló manna elérhetősége miatt. Ha például az aktuális helyszínen ebből kevés van, kockázatos a teljes pusztítást választani, inkább taktikázni kell - előbbi esetben ugyanis hamar kimeríthetjük az energiaforrásokat, így védtelenek maradhatunk.

A Lethal Dreams: Circle of Fate további érdekessége, hogy a szemet gyönyörködtető megvalósítás mellett egy közepes gépen (P3 500, GeForce 2 és 128 MB RAM) is vígan elfut.

PLAYBOY JÁTÉKON

Fejlesztő: Groove Games

Kiadó: ARUSH Entertainment

Honlap: -

Megjelenés: 2004.

Bizonyára sokan beleképzelettek már magukat Hugh Hefner, a Playboy alapítójának bőrébe... Mennyi munkával járhatott a birodalom felépítése! Egész nap bomba nőkkel foglalkozni, hálátlan egy feladat... Azért persze nem ez lenne az egyetlen dologunk, de aki valamennyire is tisztában van a szóban forgó újság tartalmával, az tudhatja, hogy a Playboy-birodalom felépítése nagyban függött ettől is. Aki eléggé erősnek érzi magát a feladatra, és nem rest ezt bebizonyítani, az valamikor 2004-ben meg is teheti. Ugyanis az ARUSH Entertainment a Groove Gameszel karöltve megszerezte a jogokat egy teljes sorozat Playboy-játék elkészítésére. Az első egyelőre a tervezési fázisban jár még, így sajnos képekkel sem tudunk szolgálni, azonban amint több infó is napvilágot lát, visszatérünk rá.



LORD OF THE RINGS: MIDDLE-EARTH ONLINE

Fejlesztő: Turbine Entertainment
Kiadó: Vivendi
Honlap: www.lordoftherings.com
Megjelenés: ?

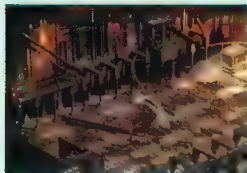
J.R.R. Tolkien regénytrilógiájának, illetve az egyéb, Középföldén játszódó írásainak mindig is masszív rajongótáborra volt, mely most Peter Jackson remekbeszabott, a régi idők nagy hollywoodi filmjét idéző, nagyszabású adaptációjának köszönhetően jelentősen megsokszorozódott. A Gyűrűk Ura-lázat meglovagolva már számtalan játékadaptáció látott napvilágot, ezeknek azonban jobbára csak a különféle úgengereációs konzolokkal rendelkezők örülhettek. Éppen ezért örömteli hírek számít, hogy a Lord of the Rings: Middle-earth Online-t - érthető okokból - kizárólag PC-re fejlesztik.



Jelen lesz, ám csupán ésszerű keretek között (teszem azt, a hobbitokól ne várja senki, hogy egyhamar Gandalf konkurensei lesznek :)). A játék során bejárhatjuk a regény jól ismert helyszíneit, láthatjuk az ott leírt nevezetességeket, és természetesen belebújhatunk a fontosabb karakterek bőrébe. A fentieknek tudható be az is, hogy kizárólag „jó” karakterek közül válogathatunk, elvégre nagyon furcsán nézne ki, ha egy amúgy csekély értelmi képességű Uruk-Hai orkál akarnánk kalandozni.

Némileg csalódásra adhat okot, hogy a játék fejlesztése még meglehetősen korai stádiumban van, így a megjelenés dátuma egyelőre az igen távoli jövő. Optimizmusunkat azonban megerősítheti a tény, hogy a játék producere maga Chris Taylor.

THE CULT



Fejlesztő: 3D People
Honlap: www.cult.3dpeople.de
Megjelenés: 2003

Tagadhatatlan, hogy a Dungeon Siege és a Neverwinter Nights vizuális téren nagy változást hozott a szerepjátékok világába. Most a 3D People névre hallgató kicsiny német-szlovák fejlesztőcsapat igyekszik bebizonyítani, hogy nem

csak a gyakorlatilag kimeríthetetlen tőkével és embererővel rendelkező cégek képesek igényes kinézetű játékok készíteni.

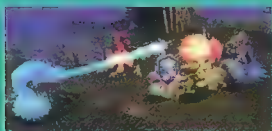
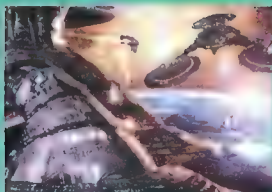
The Cult című alkotásukban mindenféle elképzelhető effektet felvonultatnak: a háromdimenziós, izometrikus kép szabadon nagyítható (bár forgatni nem lehet), dinamikus fényeffektek, valós időben számolt árnyékok, bump mapping technológia, tükröződés, látványos varázslatok és természeti jelenségek teszik még ragyogóbbá a gyönyörű, előrendelt háttérrel zajló eseményeket.

A legnagyobb újítás azonban, hogy minden egyes lény részekből áll össze, többféle arcvonás, ruházat, testalkat készíthető hozzájuk, így gyakorlatilag nem fordulhat elő, hogy ugyanolyan kinézetű ellenfelekkel akadj szembe.

Maga a program karakteres szerepjáték lesz a Baldur's Gate és a Diablo sorozatok legjobb tulajdonságaiból összegyűrva, Might and Magic-szerű képzettségrendszerrel felvértezve. Ígéretes kombináció.

RÖVIDEN...





BATTLE MAGES



Fejlesztő: Targem

Megjelenés: 2003 ősz

Honlap: www.buka.com

Már megszokhattuk, hogy az orosz fejlesztőcégek mindig valami különlegességgel rukkolnak elő. Az újszülött Targem cég nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint a Warcraft III porba alázását.

Bár a játékmenet kiválóságát a megjelenésig csak ígéreteik alapján lehet felmérni,

a kinézetén már most jól látszik, hogy ambícióik nem megalapozatlanok.

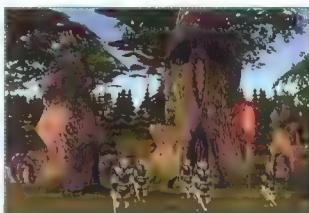
A Battle Mages saját fejlesztésű motorja jókora nyitott területek megjelenítésére képes, melyek részletesen kidolgozott tereptárgyakkal és egységtípusokkal vannak benépesítve – melyek közül sok kísértetiesen emlékeztet a fent említett játékban szereplőkre.

Az irányítható fajok is a riválisra hajaznak: harcba lehet szállni az emberek, az orkok, az élőholtak, a goblinok és a tündék oldalán.

Természetesen mindegyik faj eltérő tulajdonságokkal rendelkezik, de még az egyes egységtípusokon belül is akadnak eltérések. Attól függően, hogy katonáid hány csatát éltek túl, új képességeket tanulhatnak, melyek az elszórtan fellelhető varázstárgyak alkalmazásával még tovább módosíthatók.

Képzeld csak el, mekkora kavarodást tud okozni többjátékos módban, mikor a gyengének tűnő íjások helyett lángoló nyilakat lövöldöz, lemezvértbe bűjtött izomkolosszusokkal kell szembenézni!

Az igazi különbséget a Warcraft játékokhoz képest a gazdasági rész jelenti, azt ugyanis teljes egészében a számítógép irányítja. Nem lesz többé szükség nyersanyaggyűjtésre és építkezésre buzdítani az embereket, neked csak a védelemlről és a hódításról kell gondoskodnod.



MARCH: OFFWORLD RECON

Fejlesztő: HBM

Kiadó: Buka Entertainment

Honlap: -

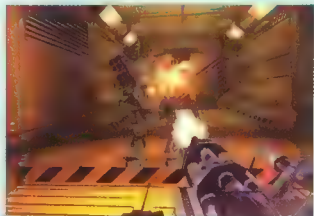
Megjelenés: 2003.

A Mars kolonizálása során az embereknek sok nehézséggel kellett szembenézniük. A telepeseik egymás után hagyták el a bolygót, és más világokba költöztek. Csak automatizált gérek és titkos katonai létesítmények maradtak a Marson, senki sem gondolta volna, hogy a vörös planéta valaha is az érdeklődés középpontjába kerülhet újra. Azonban egyszer csak furcsa jelek érkeztek a Földre a Marsról... A kormány úgy döntött, hogy kivizsgálja az ügyet, azonban az expedíció hamarosan élet-halál harcba fordult át. Így kezdődik majd a nem túl eredeti történettel megáldott MARCH: Offworld Recon. A fejlesztők nem rejtik véka alá azt sem, hogy a játék inkább Serious Sam stílusban készül, ennek megfelelően mindenféle komolyabb gondolkodás vagy taktikázás mellőzhető lesz. A grafikát a No One Lives Forever első részének motorja fogja megmozgatni, így ne számítson senki szemképrázátó, a mai kártyákat megizzasztó grafikára.



Hmm, számos helyről „összelopkodott” programról van szó, kíváncsian várjuk, mekkora sikert ér el ez a minden eredetiséget nélkülöző FPS.

(További képeket a Játékról a CD mellékletén, az Action! rovat keretein belül találhattok.)





Fejlesztő: Team 17
Kiadó: Activision
Honlap: www.worms3.com
Megjelenés: 2003 vége

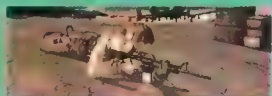
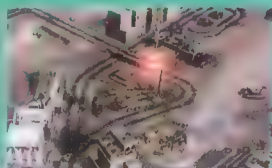
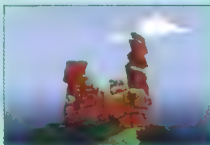
lált Worms esetében ez kétségekívül megvolt: a programban apró kukac csapatot irányítva igen változatos fegyverekkel (UZL, aknavető, légi csapás stb.) kellett leigáznunk az ellenséges csapatot vagy csapatokat. Az egyik legfőbb előnye az ötletes és vicces megvalósításon túl a megunhatatlanság volt, melyet a csoportos játéknak köszönhetett: akkoriban az internet még nem volt annyira elterjedve, de a Wormsszel egyetlen gépen többen is összemérhették a tudásukat.

A megjelenést követő években számtalan folytatás látott napvilágot, és bár azok technikailag jelentősen fejlődtek (a második részben kedvenc kukacaink például már számtalan nyelven, többek között magyarul is meg tudtak szólni, nem is beszélve arról, hogy mi magunk is rögzíthettünk épületes beszólásokat), az első rész frissességét érthető okokból nem tudták visszahozni. Hogy ez most sikerül-e a Team 17-nek, az év végén kiderül, ugyanis ekkor lát napvilágot a sorozat harmadik számozott tagja, mely a kor szelleméhez alkalmazkodva igencsak eltér a múltán híres elődöktől.

A legfontosabb változás a korábbi Wormsökhöz képest, hogy a Játéktér és a kukacaink immár teljes egészében 3D-s köntösben tündökölnék. Ez természetesen nemcsak a külsőn átalakulását jelenti, de jelentősen kibővíti a játéktérrel is: a hatalmas pályán immáron nem csak jobbra, balra, le és fel mozoghatunk, hanem a 3D-s tér kínáta lehetőségek is megnyílnak előttünk. Mindez persze nem jelenti azt, hogy bármilyen szinten korlátozva lennénk: a játéktér, akárcsak régebben, most is teljes egészében lerombolható. Aknavetővel vagy égi támadással hegyeket tehetünk a vízszinttel egyenlővé, alagútjáratot áshatunk, elaknásíthatjuk a terepet, vagy éppen védőfalat építhetünk. Sőt, az egyes lépek között a helyszínt külső tényezők is alakíthatják... Éppen ezért az időjárásnak (eső, szél stb.) és a napszakok váltakozásának is megvann a szerepe.

A könnyű áttekinthetőség érdekében többféle kameranézet közül választhatunk: a környezetünk felméréséhez leginkább használatos az FPS mód, míg a tényleges lépést külső szemszögből érdemes megvizsgálni. Az egyébként is brutális mennyiségű fegyverválaszték továbbiakkal bővül majd, de a különféle játékmódok arzenálja is növekszik, köztük az ún. „Wormpot”-tal, mely véletlenszerűen generál pályát és játékmódot.

A Worms 3 Xboxra, PS2-re és GameCube-ra is megjelenik, de ezúttal (is?) mi, PC-sek járunk a legjobban: nem elég, hogy a hálózati játék a program szerves részét képezi, de egy pályaszerkesztőt is találunk majd a korongon...



NEPORLERIA

Metropolis
Proclamation
Apocalypse
Call of the Machine
Endless: The Last World
5. The End of the World
World War
Star Wars: Galactic
Ultimate Survival

The logo for the video game Duke Nukem Forever. It features the words "DUKE NUKEM" in a large, bold, yellow, blocky font with a black outline. Below it, the word "FOREVER" is written in a smaller, similar font. The background of the logo is dark and textured, resembling a night sky or a cityscape at night.



A **CNN Money** év végén jelentős figyelmet szentelt a



FINAL FANTASY XI

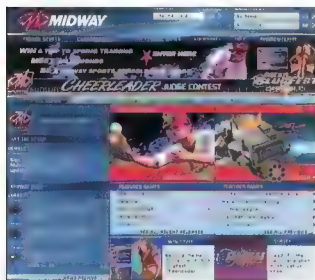
A **Business Week** (a tengerentúlon olyasmí, mint nálunk a HVG) az év tíz legsikeresebb menedzsere közé választotta a Microsoft-főnök Steve Ballmert (a cég gyenge 7,8 milliárdos éves tiszta profitot termelt...), és a Sony játék-divíziójának fejét, Ken Kutaragit is (az ő részlege egymilliárdal járult hozzá a Sony 1,6 milliárd dolláros éves növekedéséhez).

PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ
 BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ
 EL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ
 Z BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ



A **Vice City**nek hat hét leforgása alatt sikerült az, amit eddig kizárólag a GTA3 tudott véghezvinni Angliában (az is csak 15 hónap alatt): átélte az egymillió eladott példányszámat.

A **Midway** harminc embert bocsátott el San Diego-i főhadiszállásáról. Bár ez a teljes létszámnak csupán az 5 százaléka, akkor is bajjós jel...



Az **Auran** (ausztrál fejlesztő-kiadó cég, a Trainzról ismerhetjük leginkább) pályázatot hirdetett amatőr játékkfejlesztő csapatoknak. Százezer dollár úti a marékát annak, aki a Jet engine ingyenes verziójára épülő legfrissebb játék-prototípust hozza össze az idei évben.

Minden idők legnagyobb számítógépes játék-rablása történt Írországbán. A **Kilcoole Co.** nagykereskedő királmólo bűnözők egymillió euro értékben vittek magukkal FIFA-t, Lord of the Ringset és Nightfire-t.

Az **Activision** több évre és több játékra (pontos számokat nem árultak el, de többes számban beszéltek) leszerződött a Stainless Studiost, akiket az Igenosok jól sikerült és pénzügyileg is sikeres Empire Earth futtatott be.

Az **Sci** kiadóról a Carmageddon-sorozat óta nem nagyon hallottunk, tavaly azonban újra feltámadtak, és elsősorban a Conflict: Desert Stormnak és a The Italian Jobnak köszönhetően hosszú idő óta

először, újra sikeres évet zártak, konkrétan 2,2 millió angol font adózás előtti nyereséget mutattak fel.

Lezajlott a **Game Developer** magazin szokásos éves díjkiosztó gálájának első felvonása, a Frontline Awards (itt az év legjobb szoftvereit és hardvereit jutalmazták). A nyertesek: az Nvidia Cg shader programjával, a Photoshop 7, a 3D Studio Max 5, a Havok fizikai engine, az ATI Radeon 9700 és „életmű-díjat” kapott a Microsoft DirectX-e.

Timeline nevű fejlesztőcégének bezárása után nem sokáig maradt a játékiparon kívül **Michael Crichton**, a híres bestseller-író. A Jurassic Park, a Gómb és egyéb világáskerek szerzőjét a Sega szerződtette le.

Kétmillió eurós üzlet keretében egyesült a két legnagyobb manchesteri játékkfejlesztő cég, a **Warthog** (Starlancer, Rally Championship Extreme) és a **Zed Two** (Pillage, Worms Blast).



A **Microsoft** bejelentette, hogy bár eddig egymillió dollárt buktak az Xbox-on, hajlandók ennek az összegnek a dupláját még belétni a konzolüzletbe a doboz sikeréért. Miután egyre sűrűbben látogatóik MS-fejesek a Sega irodáit Japánban, újra felröppent a hír a japán cég felvásárlásáról. A hír hatására a Sega részvényei egy nap alatt 17%-ot emelkedtek a tőzsdén. A Sega időközben elismerte, hogy a tavalyi év elején – sikertelen – tárgyalásokat folytatott az Infogrameszel a két cég egyesüléséről.

Az online játékokban utazó koreai **NCsoft** felvásárolta az ex-Blizzard-fejlesztők által alapított seattle-i ArenaNet csapatot mintegy 6,5 millió dollárért.



Az EA büszkén jelentette be, hogy a **FIFA 2003** eladásai (minden platformot összesítve) csak Európában túlépték a 2,5 milliót, a játék ezzel minden idők legsikeresebb fociprogramjává lépett elől.

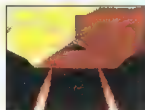
A **Take 2** üzleti konferenciával nyitotta az új évet, ahol egymást érték a bombasztikus bejelentések. Elsősorban a GTA sikereinek köszönhetően a cég egészséges 71 millió dolláros nyereséggel zárta az évet 950 millió forgalom mellett, ezzel a játékipar második legnagyobb független kiadójának kiáltva ki magukat (az első természetesen az EA, a harmadik helyre pedig az előzessel az Activision szorult). A tavalyi évben a cég részvényeinek árfolyama összesen 52%-ot emelkedett, ma már csak az EA tartja a Take 2 részvényéire fölött a saját papírjait. Az októberben végződő 2003-as üzleti évről bejelentették a Vice City PC-s változatát (végre hivatalos!), a Railroad Tycoon 3-at, a Tropicó 2-t, a Senous Sam 2-t (nem azonos a Second Encounterrel!), és a Hidden and Dangerous 2-t. Űröm az örömben, hogy Mafia-folytatás viszont egyelőre nem lesz, idén a játék PS2-es és Xbox-verzióját készítik el derék cseh barátaink. A 2004-es évre (amely már novemberben elkezdődik!) is jut néhány nagy durranás: konkrétan a Max Payne 2-t, és a GTA4-et említették, emellett két Vice City-szerű „önálló kiegészítő” is érkezik: a Sin City, és a San Andreas. A GTA-t készítő Rockstar emellett egy szupertitkos projekten is



dolgozik, amelynek a kódneve Manhunt, ennél többet egyelőre nem tudni róla. Nem kis derűtliséget váltott ki a jelenlévőkiből, amikor a Duke Nukem Foreverre terelődött a szó, amelyről a szokásos „when it's done” mellett annyit mondtak, mivel már senki nem hisz nekik, csak a végleges megjelenés előtt 90 nappal fognak akármilyen konkrétumot említeni a játékról. Érdeességként még, hogy a cégnek joga van a Halo engine felhasználására két játékhoz (ezzel a feltétellel adták el a Bungie-t a Microsoftnak), de hogy mi lesz ez a kettő és mikor, még szintén nem tudni. És még egy sokat mondó adat a végére: a Take 2 berkein belül jelenleg 70 (!) játék fejlesztése zajlik!

PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ
 PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ

KÉSZÜL AZ ELITE IV!



Nem hiszem, hogy akad olyan veterán játékos, aki C-64-es gépen kezdte a pályafutását, és ne ismerné az Elite-et. 1985-ben Ian Bell és David Braben BBC Micro gépre kihozott egy űrszimulátort, mely alapjaiban rengette meg a játékokról alkotott elképzeléseket. Igazán sok játékoshoz azonban a C-64-es változat jutott el, ekkor tört ki a híres Elite láz. A program korlátlan szabadságot biztosított, játszhattunk békés kereskedőt, aki árufuvarozással keresi az üzemyangra valót, lehattunk kalózok, akik a szétlőtt gépek roncsai közül szedegatuk össze az értékes rakományt, felszerelhettünk a hajónkra bányászlészert, mely a kisebb meteorok ércartalmát vonta ki. Kellő bátorság esetén fejdáaszt is alakíthattunk, aki az anarchikus naprendszerekben garázdálkodó rosszfiúkra vadászott, és minél hírhedtebb csirkefogót küldtünk a másvilágra; annál magasabb volt a vérdíj. A hajónkon lévő lézerárkákukat elegendő pénz összegyűjtése után lecserélhettük erősebbre. Jól emlékszem az első katonai lézeremre, mely segítségével pillanatok alatt megtisztíthattam a bolygóhoz vezető utat. Aztán bejötték a képhe a Thargoidok, az agresszív idegen faj, akiért még magasabb jutalomban részesülünk. A játékkal hónapokat el lehetett szórakozni, s még mindig tartogatott meglepetéseket (alcázó berendezéssel ellátott űrhajó...). Január elején röpött fel a hír, miszerint David Braben a két nem túl sikeres folytatás után (Elite II, Frontier: The First Encounter) ismét nekilát, ezúttal a negyedik résznek. A pletykák szerint a 2000-ben elkezdett munkát egyszer már leállították, és csak most láttak hozzá megint. Bizunk a sikerben, jó lenne újra átélni azokat az élményeket, mint annak idején C-64-esen. ■ MOCSY

> műnősző

Az Elite népszerűségére jellemző, hogy a konverzió az akkori időszak összes jelentős mikro-számítógépére elkészült. Aki kíváncsi, hogyan nézett ki akkoriban a legendás vált program, netán erőt vett rajta a nosztalgia (esetleg csak egy valóban jó játékkal szeretne játszani... :), az feltétlenül keresse fel az egyik szerző, Ian Bell által működtetett honlapot ezen a címen: www.iandbell.clara.net/elite/. Itt a szabadon letölthető programok mellett számos olyan ki-gészítő információt találhatunk, amelyek még a régi rajongókat is képes visztázásra készítik, illetve amelyektől az új érdeklődők könnyen megkaphatják az Elite Lázát.

Aki nem akar emulátorok keresgélésével és az ezzel járó vackolódással időt vesztegetni, és azonnal ki akarja próbálni a játékot, ide menjen: www.spectrum.lovely.net/Elite.html, itt egy Java Spectrum emulátoron a program azonnal játszható. Megjegyezném, a Spectrum verzió legalábbis annyiban jobb volt anno a C64 verziónál, hogy sokkal kevésbé. Illetve egyáltalán nem villogtak a kirajzolt objektumok. Igaz, a C64-hez meg sokkal könnyebb volt joysticket csatlólni, és ez számos ember véleménye szerint elengedhetetlen az űrhajó-szimulátorok esetében. Ez persze nem igaz, a vérbeli profilik billentyűzés is remekül, sőt talán jobban elboldogultak az Elite-tel! Én szinte sosem használtam joysticket... :) És ami még erősen javallott, az Elite webring: www.webring.com/hub?ring=ter21. Tulajdonképp en az összes fontos rajongói honlap elérhető, köztük olyan is, amelyiken a jelenlegi PC gépeken futó konverziót találunk szigorúan az eredeti BBC verzió kódviszafejtése alapján!

Végül, kötelező jelleggel David Braben cégének honlapja: www.frontier.co.uk. Mindamellett, hogy innen letölthető a két nem túl meleg fogadtatásban részesült Elite utód, előbb-utóbb itt lesz infó az Elite IV-ről is, csak már látnánk végre... ■ BRAZIL

> mezenő

A fiatalabb generációnak talán furcsának hat egy tizenszáz éves játék folytatásának a hónap hírvé válni. Sőt, ha bele vesszük a képhe a két tökéletesen sikertelen folytatást, még inkább furcsább lehet. Pedig a titok „mindössze” annyi, hogy akik annak idején játszottak az Elite-tel, azok az addig megszokott egyszerű kis játékprogramok helyett egy teljes világot kaptak kézbe, felderíthetetlen mennyiségű bolygóval, sok-sok titokkal, kalanddal, akcióval, és ami a legfontosabb: órási élménnyel! Ez utóbbi volt és lesz az elsősorban, ami minden új Elite típusú program sikerét vagy bukását meghatározza. Technikailag és mennyiségileg bármikor felül lehet múlni azt, amit az eredeti program nyújtott, történt is pár próbálkozás, mégis ez eddig valahogy kevésnek bizonyult. Talán azért, mert eleddig mindig olyanok vetették rá magukat minden egyes ilyesfajta játékra, akik heteket, hónapokat hajkurászták a thargoidokat, számos spirálföld-oidalt írtak tele a jónak vélt kereskedelmi útvonalakkal, akiknek komoly siker volt megszerezni az első katonai lézert. Talán mert az első ilyen érzést nem is lehet felülmúlni. Talán, mert az ő-Elite olyan szerencsésen eltáltált ötvözet, amelyet ritkán lehet előállítani. Talán, mert a nyomdokaiba szándékozó lépő utódok csak technikailag próbáltak meg valamit elérni, viszont semmit sem bíztak az ember fantáziájára.

Mert bizony, az Elite egyik fele volt csak a mai szemmel megmosolyogtató program és kezdetleges 3D grafika, a másik felét a játékos fantasziája adta. Ha az Elite IV ezt tudná nyújtani, akkor nem csak a veteránok, hanem az ifjú űrkadétkok is hosszú-hosszú hónapokat tölthetnének újra az űr felfedezésével. És újra lennének olyan legendák, hogy állítólag van a galaxisban valahol egy igazi nagy thargoid űrhajó, de állítólag láttak mások egyéb furcsaságokat is, legalábbis, ha lehet hinni a szóbeszédnek... ■ BRAZIL

LIONHEART

2003. január 15-ére a Black Isle Studios, a Reflexive Entertainment és az RPGCodex fejlesztői csevegést szerveztek az interneten a tavaszra megjelenő Lionhearttal kapcsolatban. A beszélgetésben részt vett Doug Avery a BIS-től és számos fejlesztő az RE-től (Ion Hardie, Eric Dallaire, Dan Ruskin, Lars Brubaker, Bryce Baker).

A csevegés legfontosabb részeit oszтанám most meg veletek, remélhetőleg néhány finom részlettel kiegészítve a 2002/02-es számban megjelent bemutatónkat.

Mennyire lesz komoly a párbeszédék mólýsége? Hasonlít majd a BG2-höz? Igen, a beszélgetéseknek lesz érzelmi tartalma, és többek között ezek kimenetelét befolyásolja majd az ennek megfelelő képesség (speech) szintje is. Sőt, számos más képesség függvénye is lesz az, hogy milyen dialógus lehetőségek nyílnak meg előtted.

Ha valaki nem rendelkezik diplomáciai képességekkel, kezdeményezhet-e ilyen típusú beszélgetést? Nem. Az adott NPC-vel kapcsolatban ez csak akkor merül fel, ha van ilyen jártasságod. Ez általában minden NPC-vel kapcsolatban felmerülő cselekvési lehetőségre igaz, hogy az csak képességfüggően aktíválható.

Tervezitek-e hogy a játékot több stílusban is lehessen játszani? Például a gonosz karakterek küldetése végzõdhet-e másként? Igen. A játék támogatja a diplomatiát, a rejtõzõ-kódó-lopakkodó, a testi erõt képviselõ vagy éppen a mágikus beállítottságú karaktereket is, hogy csak néhányat említsék. Az egész játék nyitott rendszer, már az intro után több frakcióhoz is csatlakozhatsz, vagy járhatod a saját utad, ahogy tetszik. Ennek megfelelően a végjáték is más és más lesz.

Lophatok a játékban? Nem. Nincs tolvakodás a Lionheartban, bár többet tehetsz, minthogy titkos ajtókat találsz, és feltöröd a záratok. Elemelhetsz tárgyakat kincsesládákban, de NPC-ktõl nem lesz lehetõség lopni.

Lesznek a játékban hatalmas, "fõellenség" típusú ellenfelek? Igen, démonok, titánok,

sárkányok és varázslók is! Megjegyzem, néhány démonnak történelmi szerepe is van...

A játékban megjelenõ sárkányok követik a D&D hagyományokat vagy egészen mások lesznek? Nos, nem túl sok sárkány lesz a játékban, de a háttértörténet fontos részét képezi, hogy e teremtmények a világ hatalmasságai közé tartoznak – féltelmetesek, óriásiak és intelligensek. Egyelőre legyen ennyi elég.

Hány frakció lesz a játékban? Számos párt van ebben a világban, de te, mint kalandozó csak ezek egy részéhez csatlakozhatsz. Lesznek kisebb (tovajok céhe) és hatalmasabbak is. Általában a gyengébbek rengeteg küldetéssel halmozák el a hozzájuk csatlakozókat. Arra ügyelned kell, hogy ha az egyik oldalra állsz, a vele ellenségeskedõkkel neked is meggyûlik majd a bajod.

Lesznek-e nagy erejű varázstárgyak a játékban? Igen, lesz olyan, amelyeket mindenkõrön meg akarsz majd szerezni. Néhány ilyen tárgy történelmi alakokhoz társul majd, mint például az a gonosz íj, amelyhez DaVinci segíthet hozzá... A játékban felbukkanó tárgyakhoz kapcsolt véletlenszerû tárgygenerátor gondoskodik majd a változatosságról is!

Találhatunk olyan ketyeréket, amelyeket csak magas intelligenciával használhatunk? Nem igazán, mert a tudományt a mágiaval helyettesítettük. Lesz néhány tárgy a DaVinci mûhelybõl, amelyeket meg kell "fejtetni", ami inkább feladatként fogható fel, nem intelligencia függvénye.

Milyen monk felszereléssel okozhatunk majd sebést a játékban? Például szegescselt kesztyûkkel, hogy említsék egyet. Számos kesztyû és karvédõ segíti majd e „fegyvertelen” karakterosztály harcmûvészetének hatékonyságát. A játékot úgy dolgoztuk ki, hogy ez az út is járható legyen...

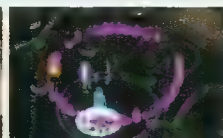
Használ a motor 3D grafikát? Forgatható lesz a kamera? A játék nagy része 2D-s lesz, csak a karakterek 3D-sek és a kamera sem mozog.

Ez hagyományos, izometrikus látvány, nem olyan, mint a Dungeon Siege.

Lesz a játékban romantikus, szerelmi szál, mint a BG2-ben vagy a Fallout 2-ben volt? Igen, mindkettõ nem számára fellelhetõ lesz a szerelem... Ezek a társak követhetnek, új küldetéseket vagy éppen információt adhatnak, esetleg rejtett kincsekhez elvezethetnek...

Úgy tudjuk, beépítették a „taktikai pillanatot állj” lehetõségét a játékba. Ez szükséges volt? Nem félték, hogy a játékot Baldur's Gate kiõnnak tekintik majd? Egyáltalán nem félünk ettõl. Erre azért volt szükség, hogy a harcokat átgondoltan vívhadsz meg. Parancsokat nem is oszthatsz ilyenkor, de elõveheted a megfelelõ tárgyakat, elõkészítheted a bûvígékelt stb.

Erre mindenképpen szükség volt a nagyobb, esetleg többfrakciós csatákra való felkészüléshez. Ez egyébként is sokak által igényelt opció, és a tervezõk egyetértettek abban, hogy szükséges. ■ LILY





Feljesztő: 3DO ► Kiadó: 3DO ► Web: www.3do.com

THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

Az ezredforduló környékén igen sok divatba jötték a bibliai alapú történetek. Igaz is, az akkori általános világvége-hangulatban sokkal stílusosabb volt az Antikrisztussal meg a Végítélettel ríogatniuk a népet a filmeknek és játékoknak, mint mondjuk a globális felmelegedés kérdéskörével. Az Armageddon divathullám ugyan kisebb intenzitással, de azóta is tart, és ezt próbálja meglovagolni (sic!) a 3DO ultrakomény-véres-misztikus akciójátéka, amelynek címszereplői nem kisebb alakok, mint az Apokalipszis négy lovasa.

A Jézusvetésben megírva, szerint a Végítélet előfutáraként eljön az Apokalipszis négy lovasa, az Éhínség, a Háború, a Járvány és a Halál, akik pusztulást hoznak majd az emberekre.

A Jelenések Könyve ugyan nem éppen arról híres, hogy happy enddel végződjön, de a 3DO újhullámos bibliai-értelmezői azért odakanyarítottak a történet végére egy kis reménysugarat: talán megsem érdemelte meg a bűnös emberi faj, hogy leradírozzák a föld színéről...

STORYLINE AZ APOCALYPSE A világvéget megakadályozó hőseink egyáltalán nem a szokásos játékfőszereplő klisék közül bújtak elő. Főhősünk, Abaddon, a Pusztító, valaha a legnagyobb hatalmú arkangyalok egyike volt, de aztán elbocsátották kényelmes alászából, és máig sem sikerült újra kvalifikáltsághoz méltó helyen elhelyezkednie (értsd: kirúgták a Mennyrországból, és a Pokolban sem fogadták jó szívet), azóta a földi siralomvölgyben tengeti napjait, mint valami kiegészített westernhős, Clint Eastwood. A főszereplő Max Payne. Apokalipsziséből csak

kor zökken ki, amikor egy korrupt politikus alkut köt az ördöggel hatalma növelése érdekében, és ezzel az események beláthatatlan lavináját indítja el, ami egészen ahhoz vezet, hogy a címszereplő apokalipszis-lovasok felnyergelik a hátasaikat, és elindulnak elpusztítani az emberiséget. Abaddon, legyen bármilyen hatalmas is, egyedül kevés ellenük, a Lovasokat kizárólag Isten három kiválasztottja győzheti le. Hogy, hogy nem, ok sem kimondottan az igazság tisztalelkű bajnokainak mintaképe... az első, akit Abaddonnak meg kell találnia





és be kell szerveznie a szent és érdekében. Ase Horner, fiatalos prostituált, majd Jimmy Ray Flint, egy Jélekész-ből-teherautósóforra, majd sorozatgyilkossá avasztalt fickó (szép karrier, mondhatom) következik, alut konkrétan a villamosokból kimentenle. A harmadik segfőnk nem más, mint Anderson Scott szenátor, ironika módon éppen az, aki rászabadította a Lovásokat a világra. A játék története úgy épül fel, hogy Abaddon elindul feltutálni a soron következő kiválasztást (sietnie kell, mert a Sátán szolgál is őket keresni), majd miután a fellépő erőt, közösen megkeresik az egyik lovast: és jól nyakon csapkodják. Mire észbeáll a teljes négyrés parti, a lovasok is jászarekődnék négyre. A Halál ugyanis visszahozza a be-

szel a másik armad, és a végső összecsapás után még van csak egy még végőbb, ahol maga a Sátán lesz az ellenfelünk.

SÁTÁN SÁTÁN NÁTÁN. Vegedünk eléréséhez különféle démonok, megszelíttek és pokolfajzatok százainak eltaposásán keresztül vezet az út. Abaddon arkangyal lévén eléggé képzett, ebben a sportban, közelről püszte közelé vagy karddal. Spui Calibur-módra kszálja az ellent, de a modern időkhoz igazodva a löfegyverekkel is jól bántk, ilyenkor a játék inkább a Max Payne stílusához közelít. Több mint 30 támadáskombinációra, különleges kombóra nyílik lehetőségek, amelyek ultrabrutális effektakkal járnak.



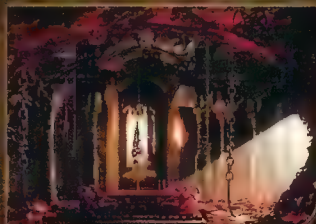
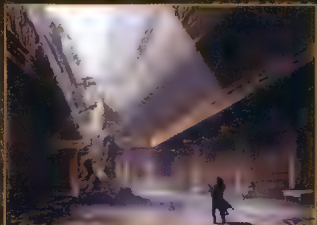
A 4 Horsemen belső fejlesztés a 3D0-nál, ráadásul messze a legnagyobb szabású a kiadó történelmében, gyenge 8 millió dolláros költségvetéssel. A projekthez a legjobbb, sok-

szósan kupa-kait emberei trombitáltak össze, akik eddig különféle Might & Magic-szériákban (Heroes, Crusaders, Legends-stb.) az aránylag kevés Army Men-játékokon, és a nagy sikerű, bár nálunk temájánál fogva eléggé ismeretlen High Heat Baseball-szérián edződték. A tapasztalt veteránok mellett igazi sztárparádé igyekszik sikerre vinni a játékot. A vezető tervező, egyben a grafikai koncepció kidolgozója Simon Bisley, Amerikában a legnagyobb képregény-rajzoló sztárok egyike, a vezető grafikus és trükkmester pedig Stan Winston, civilben Spielberg jobb keze, tízszeres Oscar-jelölt, és négyeszeres díjazott maszk-mester és speciális effekt-munkákért (mellekesen a Terminator 2 legendás 3D-változatánál rendezője). A főbb szereplők szintén hangul: **Lance Henriksen** (Bishop az Aliens-ből), illetve a Millennium TV-sorozat főszereplője, Jim Cunn (a Rocky Horror Picture Show-széria, szóra a Vadászat a Vörös Októberben), illetve a Charlie Angyalokban látható, de ő is ellendő színkronja a Sierra kalandjáték-nősepek, Gabriel Knightnak is), valamint Traci Lords (a nyolcvanas évek legnagyobb pornó-csillaga, mostanában Profilér- és Melrose Place-szereplő) teszek.

Egy számítógépes játékokkal foglalkozó képzeltetbi műveltségi vetétkedőn valószínűleg még beugrónak is túl könnyű lenne a kérdés, hogy mi számít egy jórészt a pokolban játszódó, démonirtós, ultraerőszakos, szuperlátványos akciójáték legfőbb konkurenciájának 2003-ban...

Naná, hogy a Doom 3. Az Apokalipszis lovasainak alaposan fel kell kötniük az alsóneműt, mert emellett még érkezik a necrosak témában, de kivitelezésben is igen sok hasonló The Lost is, bővebben lásd a 39. oldalon.

Vetélytársakból tehát nincs hiány, aki viszont előre rá akar készülni a játék hangulatára, legjobbb, ha a Requiemet veszi elő, amely - váratlan fordulat - szintén a 3D0 műhelyből került elő pár éve.





ide értendő a Mordai Kompact-stílusú zenekarról kivégzések is. Segítünk, a Kiválasztottak már nem annyira táposak, közvetlenül nem is irányíthatók, hanem az AI vezérli őket, csak a különleges képességeiket vehetjük kölcsön neha.

cserébe viszont meg kell védenünk őket a saját, hordák támadásaitól. Jesse gyógyítási képes hősünket (jelentkezzen, akinek nem a GTA3 gyógyítós jelenetét jutottak eszébe), Jimmy Ray az emberpörbe bújó, vagy másképp elrejtőzött démonok detektálásában járatos, keményebb ellenségek esetében pedig azok sebezhető pontjait kifürkészésében, Scott szenátor pedig – az ördögök között alkukra folyton korlátozott hatalommal bír minden lény, így a pokolfajzatok fölött is – rövid időre a mi oldalunkra tud áttérteni bármilyen ellenséget, így egymás ellen fordítva a gonosz erőt. A démonhentelés 18 pályán keresztül zajlik: az anarchiába süllyedt Washingtonból indulunk, aztán Indiába vezet az utunk, innen pedig egyenesen a Pokolba, majd a végső összecsapásra újra a földi világban, a Vatikánban kerül sor.

APOKALIPSZIS ROST. A játék grafikai világa az előzetes képek alapján igencsak egyedinek

és meglebontónak ígérkezik. Számos kis festményből készült textúrák adják meg a sötét, gótikus alaphangot, ami nyers, erőszakos és véres, örült-hangulatú árasztó rémálommá teljesedik ki: a játékok hajtó, belső fejlesztésű engine is az ehhez illeszkedő künstokban jeleskedik, változatos pusztulási és hajaleffektek, végtagszonkolások, a különféle fegyverek realisztikus működése, a lehető legjobb, a lövegek okozta kimerültségek modellezése, ilyenek. Az 5-6000 polygonból álló figurák mozgását a világ legjobbjai kaskadőrrei koreografálták és „játstották fel” a motion capture felvételekre (a SmashCut Action Team többek között a Mátix és a Holló bunyos jeleneteinek megalkotásával híresült el). Ezen felül az engine valós idejű ruha- és hajszimulációt is tud, vagyis minden léthűen lapogni fog a szelben (megjegyzem, ez rendermozik esetében sem igazán általános ma még), és hogy újra csak egy Max Payne-párhuzammal jöjnek elő, Abaddon képes elszabadítani Isten haragját, ilyenkor az idő bulet time-szerűen lelassul körülöttünk, és tobadhatunk a pusztítás eszelős mámorában. Az engine utolsó nagy dobása a real-time előadott morph effektek, amelyekre bizony szükség is

lesz, mivel – főleg a Pokolban játszódó pályákon – egy meglevenedett rémálom részesei vagyunk, ahol bármikor bármilyen átalakulhat egy vesztünkre törő démonra.

A VESTETÉKES VÁRJA. Minden jel arra mutat, hogy a 4 Horsemen még a megfelelő korhárton túl lévő játékosok számára is igen felkavaró élmény lesz, de az is biztos, hogy a botrányon felül az igen jó játék lehetősége is benne van a félkész programban. Elvileg észre kiderül (egyszerre jön minden elképzelhető platformra), addig is erősítsük meg a lelkünket, hiszen tudjátok: **Az igaz ember járta ésvényt mindkét oldalról szegélyezi az önző emberek igazságtalansága és a gonoszok zsarnoksága. A földi legyen az, ki az igazságtalanság és a jóskarat nevében átveteli a gyöngéket a sötétség völgyén, mert ő valóban testvérének őrizője és az elvesztett gyermekek megőzője.**

Én pedig lesújtok majd tereád hatalmas bosszúval és retentő haraggal, és amazokra is, akik testvéreim ármányos elpusztítására törnek, és majd megdöntjétek, hogy az én nevem az Úr, amikor szörnyű bosszúim le-sújt reátok. ■ HANCU



COMMAND & CONQUER: GENERALS

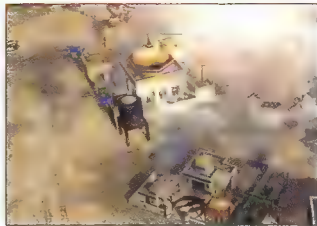
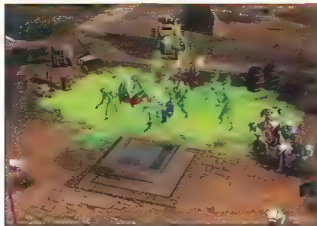
A szerep- és kalandjátékairól elhíresült Westwood Studios 1992-ben szokatlan játékként rukkolt elő. A kaliforniai cég elhatározta, hogy az akkoriban meglehetősen rétegjátéknak tartott stratégia műfajt megreformálja, és a nagyközönség számára is fogyaszthatóvá teszi. Első próbálkozásuk a Dune 2 volt, akkor született meg az RTS, vagyis a valós idejű stratégiai játék fogalma. Érdekes módon mégsem ez, hanem a három évvel később megjelenő Command and Conquer hozta meg számukra a sikert és az elismerést. Nyolc év telt el azóta, és úgy tűnik, a játékosok még mindig nem tudták megenni ezt a játékként. Ezt bizonyítja az a rengeteg folytatás és kiegészítő, amelyet a 11 év alatt a Westwood elkészített. Bizonyos értelemben a cég ennek köszönheti a fennmaradását, a kalandjátékokra ma már csak a közönség nagyon kis rétege vevő, a szerepjátékok esetében meg beleszaladtak a két Lands of Lore folytatásba, melyek csúfos bukással végeztek.

AZ ÚJ TREND 3D. A Westwoodnak nem ez volt az első próbálkozása a 3D-vel. Két évvel ezelőtt az Emperor: Battle for Dune-t próbálták meg áttenni 3D-be, ez a kísérlet azonban nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Sokan panaszkodtak akkoriban a hatalmas rendszerkövetelmény miatt, nemigen lehetett olyan gépet találni, amelyiken a játék élvezhetően futott volna. Gondok voltak a játékmennel is, az egekig dicélt dinamikus hadjárat következtében ugyan a játékidő hosszabb lett (a meghódított területeket az ellenfél megpróbálhatta visszafoglalni), a játékmenet viszont kis idő múlva rendkívül unalmas és ismétlődővé vált. Az Emperor tapasztalatainak okukkal óvatossában láttak hozzá a Generals elkészítéséhez. Az egy évvel ezelőtti hírek ugyan beszámoltak furcsa játékelemekről (pl.: a küldetés elején választhatunk volna három specializálódott tábornok közül), de a

WESTWOOD STÚDIÓK KÖZVETLEN ÉS KÖZVETLENEN KÖZVETLENEN	
1992	... Dune 2: The Building of a Dynasty
1995	... Command & Conquer
1996	... C&C: The Covert Operations
1996	... Red Alert
1997	... Red Alert: Counterstrike
1997	... Red Alert: Aftermath
1997	... C&C: The Sole Survivor
1998	... Dune 2000
1999	... Tiberian Sun
2000	... Tiberian Sun: Firestorm
2000	... Red Alert 2
2001	... Emperor: Battle for Dune
2001	... Red Alert 2: Yuri's revenge
2002	... C&C: Renegade
2003	... C&C: Generals

fejlesztés végére ezek a vadhajások elköptak, néhány apró újítás kivételével minden maradt a régi-ben. Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy a kutyaszorítóban lévő Westwood semmit sem mert a véletlenre bízni (no, meg az EA nem is nagyon engedte).

A teszteléshez először az interneten futó bétatesztet vettük igénybe. Ez a változat még meglehetősen vérszegényen nézett ki, a felbontás 800*600-ban volt rögzítve, és a különleges grafikai effektek nagy része is hiányzott még. Egyjátékos küldetések nem voltak, az internet miatt a játék szaggatott, így egyre jobban elkeseredtem. Leadás előtt egy héttel azonban megérkezett a 0.9-es változat, melyben már mindhárom hadjáratot kipróbálhattuk. Bár még ez a változat sem tökéletes, a bétateszthez képest mégis óriási az előrelépés. Grafika



kailag valami egészen elképesztő dolgot hoztak össze a fiúk, méltó vetélytársa lesz az Age of Mythology-nak és a Warcraft III-nak. A nagytítás mértéke ebben is korlátozva lett, az Empire Earth-höz hasonló mértékű zoom teljesen felesleges. A kamera ezúttal is forgatható, bár gyakorlati haszna nem sok van. A terep rendkívül kidolgozott, a fák mozognak, a tűzben kigyulladnak, a folyók megteleítése valami elképesztő. Külön ki kell emelni a robbanásokat, ebben a Generals egész egyszerűen verhetetlen. A hagyományos fegyverek mellett atom, vegyi és biológiai támadóeszközök is a rendelkezésre állnak, és a szembenálló felek bizony be is vetik ezeket. Grafikai szempontból a Westwood tervezői talán itt domborították a legnagyobbat: a kínaiak atomcsapása elképesztően látványos. A sorozat védjegyének számító Westwood FMV-ket (élő színészekkel felvett mozihatások) felváltották a játék motorjával készített rövid kis animációk, melyek sokkal jobban illeszkednek a program hangulatához. Minden küldetés előtt ilyen mozihatások magyarázzák el a küldetés lényegét

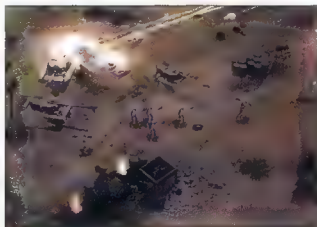
GLOBÁLIZÁCIÓ ÉS TERRORIZMUS: Az eredeti C&C-től eltérően immár három különböző oldalon szállhatunk harcba. A nem túl távoli jövőben ját-

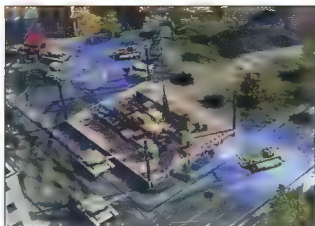
szódó események középpontjában a nemzetközi terrorizmus áll. A szupernagyhatalmakat Kína és az USA képviseli, ők próbálnak gátat vetni a GLA (Globális Felszabadító Hadsereg) terrorcselekményeinek. Mindhárom oldal teljesen eltérő hadviselési képvisel, éppen ezért minden tekintetben eltérő stratégiát kell alkalmaznunk a kínaikkal és a terroristákkal játszva. A küldetések célja is jellemző a frakciókra. A világ csendőre szerepében tetszelgő USA látványosan igyekszik megőrizni az emberlételet, az ő hadviselésükben inkább a légi erő és a high-tech technika játssza a legfontosabb szerepet. Egyedül náluk találkoznak harci helikopterrel és lopakodó bombázóval. A kínaiak ezzel szemben inkább a túlerőt és az iszonytató túlerőt részesítik előnyben. Ők gyártják a kor legerősebb harcokcsiját, és nemigen esnek kétségbe nagyobb veszteség esetén sem. A terroristák a Generals rosszfiúi, minden eszközt bevetnek a győzelem érdekében. Gátlástalanul feláldozzák a civil lakosságot, nem törődnek tetteik következményeivel. Szemről szemben nagyon ritkán ütköznek meg a nagyhatalmakkal, sokkal jobban kedvelik a rajtaütéseket. Meglepő módon mindhárom oldal meglehetősen kevés egységgel rendelkezik, inkább a különféle kiegészítő alkalmazásával színesíthetjük a palettát. Ter-

mészetesen itt is lehetőségünk lesz elfoglalni az ellenfél épületeit, így akár a saját fegyvereikkel is legyőzhetjük az ellenséget.

TÁBORNOKI PONTOK, A FEJLŐDÉS ÉS A BAZ-DARSAQ: Az egységek fejlődését a Tiberian Sunban láthattuk először, azóta a sorozat egyik részéből sem hiányozhatott. Egységeink három rendfokozatot szerezhetnek, ilyenkor a sávok mellé különleges képességeket is kapnak. A második szintől kezdve folyamatosan gyűjtyik a sérüléseiket, az utolsó szintől különleges lövedéket használnak. Harc közben az egységek folyamatosan kapják a tapasztalati pontokat, de ezzel egy időben a mi szintünk is nő. Bizonyos számú elpusztított egység után tábori pontokat kapunk, melyeket szétoszthatunk a különleges képességeink között. Mindhárom oldal más-más képességekkel rendelkezik, és soha nem jut elegendő pont az összes kiválasztására. Ez a lehetőség tovább színesíti a játékményt, igen ötletes fejlesztésekre lesz lehetőségünk ennek alkalmazásával.

A Generalsban a nyersanyagok begyűjtése megszűnik, a háborúhoz nélkülözhetetlen anyagi eszközöket a raktárakból nyert javak biztosítják. Az USA





szállítóhelikopterekkel, a kínaiak teherautóval hordják az árut. A terroristák „peonja” egyszerű munkás, hordár és építőmunkás is egyben. Ez a szegény arab karakter a legnagyobb arc a játékban: ha laszláláson kapjuk, egyből mentegőzni kezd, rendszeresen nyavalyog a nehéz kalapács és a kevés élelem miatt, és élete nagy álma, hogy végre saját cipője legyen.

SZUPERHOSÚK ÉS SZUPERFEGVEREH. A sorozat védjegyének számít a magányos kommandós, aki fél kézzel képes elintézni az ellenséges hadsereget. Nincs ez másként a Generalsban sem, itt mindhárom oldal kapott egy-egy ilyen szuperhóst. Az USA elitkatonáját az idióta akciófilmekből már jól ismerjük: dagadó izmok, iszonyatos tüzerő, diónyi agy. A kínaiak egyes számú katonája egy bájos kénnyű a Black Lotus szervezetből. Az öldöklés nem az ő asztala, inkább a rejtőzködve intézi el az ellenfelet.

Alapból képes az ellenséges épületeket átállítani a kínaiak oldalára, bármely harcjárművet lebéníthat rövid időre, sőt még az ellenfél pénzt is megcsapolhatja, feltéve, ha eléggé közel kerül hozzá. A leghasznosabb mégis a terroristák mesterlövésze: különleges képességének köszönhetően a földi jár-

művekből kilöheti a vezetőket. Az üresen maradt harci jármű egy mezei katonával ismét működőképes lehet, immáron a mi oldalunkon.

Kína atomfegyverén kívüli a többi nagyhatalom is rendelkezik még tömegpusztító fegyverrel. Az USA megmaradt a régi jól bevált ionágyújánál, mely ugyan nem olyan hatékony, mint az atomfegyver, de sebészi pontossággal végezhetünk az adott célponttal. A terroristák legpusztítóbb fegyvere a SCUD Storm, mely nem más, mint idegázzal megtöltött, nagy-tátróválságú rakéta.

VEGEZETUL. A tesztelésre fordítható idő rövidsége ellenére bátran ki merem jelenteni, hogy a Generals igencsak nagyot fog domborítani. Nincsenek benne ugyan korszakalkotó újítások, nem fog új műfajt teremteni, a kidolgozása viszont egészen profi, és alig várom már, hogy nekiülhessek a végleges változatnak.

Egyedüli negatívumként a gépigényt tudom felhozni, 2 GHz-es gépen, 512 MB RAM és GeForce 4 Ti 4600 mellett bizony 1024*768-as felbontásban gyakran beszaggattott. Különösen igaz volt ez a nagy pályákra, ahol sok ellenfél volt jelen egyszerre. Nagyon remélem, hogy a bolti változatban ez

Hány küldetésre számíthatunk?

Egyjátékos módban összesen 24 küldetést játszhatunk végig.

Szeropet kap-e a tiberium a játékban?

A Generals teljesen más univerzumban játszódik, ott a tiberium meteor elkerülte a Földet.

Milyen légi és vízi egységek jutottak szerephez?

A flotta csak kiegészítő szerepet kapott a játékban, nincs lehetőségünk hajókat építeni. A légiérő az USA oldalán a legerősebb: egy harci helikopter, két bombázó és egy lopakodó segítük a harcot. A kínaiak MIG vadászgépe egyaránt hatékony szárazföldi, illetve légi célok ellen. A terroristáknak egyáltalán nincsenek harci repülőik.

Mi az ajánlott hardverkonfiguráció?

Az ajánlott gépigény a következő: 2 GHz-es Pentium/AMD processzor, 256 MB RAM, 32 MB-os D3D gyorsítókártya (GeForce 3 vagy ATI Radeon 8500), 1 GB winchester

Lesz-e a közeljövőben játszható demó?

Aki nyomon követte az eddig megjelent C&C játékokat, az tudja jól, hogy a megjelenés előtt nincs játszható demó. Nem kizárt viszont, hogy a megjelenés után felkerül az internetre és az újságok CD mellékletére.

Mi a helyzet a GDI és a NOD véget nem érő küzdelmével, elkészül-e valaha a Tiberian Twilight?

Szigorúan titkos információt nem adhatunk ki, csak annyit mondhatunk, hogy nem ez a harc volt a végső.

már ki lesz javítva, mert kétlem, hogy az átlagfelhasználó rendelkezik a fenti konfigurációval.

A következő hónapban jóval mélyebben kiemelezük a Generalist külön kitérve az egységekre, addig legyetek kicsit türelmesek. **MOCSY**



GHOST MASTER

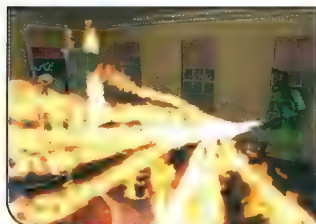


Az ember fura állatfajta: szeret félni. Pontosabban csak akkor szeret félni, ha azért megvan neki a háttérben a bizonyosság, hogy a horrorfilm egyszer úgylis véget ér, a szellemvasút egyszer úgylis kifut a barlangból. Tehát valójában nem is félni szeretünk, hanem csak úgy csinálni, mint aki fél! És mi lehet még ennél is jobb? Hát, ha mitőlünk fél valaki, ha mi hozhatjuk szabadon a frászt szerencsétlen felebarátaink fejére! Bár egy pszichológus ettől az eszmefuttatástól minden bizonnyal a falnak szaladna, az utóbbi időben kissé eltűnt Empire Interactive új játéka pontosan erről szól...

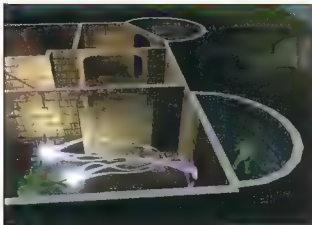
Egyszer van, hol nem van egy New England-béli kisváros, Gravenille (kb. Sirhantfalva), ahol a paranormális aktivitás hirtelen megsűrűsödik, állandó szellemjárás és kísértetek zaklatják a jobb sorsra érdemes (?) szavazópolgárokat. Az igazság persze már megint odaát van, ám ezúttal a szellemvilág lakói is értetlenül állnak a történetek előtt. Oda is küldenek egy ügynököt az Örök Vadászmezőkről, magas rangú tiszttségviselőt, aki hatalommal bír a többi szellem-lény felett: ő a címszereplő Szellemmester, akit a játékos fog alakítani. A látszólag hétköznapi városka sötét titkokat rejt, kísérteties nyomozásunk során ki kell derítenünk, mi vonzza ide a túlvilág összes nyughatatlan lelkét, és miért van az, hogy még a szerencsétlen helyi szellemeket is más szellemek kísértik.

SZELLEMHEPES A MONITOR. No, a történet eddig kellően egyedi, de vajon milyen játék kerekedik ki a szellemes alapötletből? Hát kezdetben valószínűleg az emberek, minden nógatásunk szenvedő alanyai. Ők éltek életüket szépen, békében, míg meg nem érkezünk: esznek, dolgoznak, alsznak, beszélgetnek, meg minden, amit csak a Simsből megismerhettünk. Aztán jövőnk mi, illetve az általunk irányított szellemhad. Innen már sinen van a sztori: a kísértetünk válogatott eszközökkel hozzák a frászt a népekre, akiknek a félelme energiát termel számunkra (valahogy úgy, ahogy a Szörny Rt.-ben), ezt az energiát – amelyet a játék a Szellemirtók mintájára „ektoplazma” néven emleget – pedig újabb szellemek megdézésére, illetve újabb ijesztgetős trükkök kifejlesztésére fordíthatjuk. Az általános rémszítgetés

mellett persze egyéb, sztori-adta feladataink is vannak, minden pályán mások, amelyeket kreatív módon, a szellemeink tulajdonságainak használatával kell elérnünk. Ezek általában helyi szellemek kisegítését jelentik, azt meg ugye tudjuk, hogy egy szellem



Eredeti alapötlete és kivitelezése okán a Ghost Masternek nem ígérkezik semmilyen közvetlen konkurencia – a legközelebb talán a Dungeon Keeper áll hozzá, de nincs olyan szerepsénc, hogy a Bullfrog-klasszikusból belátható időn belül új epizód készüljön. A fejlesztőcsapat legnagyobb riválisa tehát az idő, amellyel eléggé hadilábon állnak, lévén az eredeti tervek szerint a játéknak 2001 Halloweenjére kellett volna megjelennie...



addig kísért, amíg bevégeztetnünk dolga akadt a Földön – na, ezeket az ügyeket kell nekünk rendbe tenni. A pályák (összesen 15, 12 helyszínen) a sztori vázát adó nyomozás mellett kikapcsolódásként időnként moziparódriába csapnak át: ilyen például a „Nagyon nem közönséges bűnözők” című bevetés, amely egy szellemjárta rendőrorson játszdók, és egy megfeneklett nyomozásba kell besegítenünk, de találkoztunk Sam Reimi kultusz-horrorja, az Evil Dead, a Nagymenők, és a Ház a Kísértet-hegyen kliséivel is. Távolról sem kell tehát komolyan venni a játékot, a morbid fekete humor adja az egész sava-borsát.

HAZAKISÉRTHETLEN? Minden játékprogramozó, aki valaha a közelébe szagolt útkereső algoritmusoknak, olyan programról álmodik, mint a Ghost Master: mivel a szellemek anyagtalannak, minden falon és objektumon átlebegnek, egyáltalán nincs szükség útkeresésre: mindenhol „lét” van! Ami munkát viszont a programozók megspóroltak itt, azt hatványozottan tették bele az AI fejlesztésébe. A Sims-mintára éldegelő emberek összes érzékszerve aktiv: garázdalkodásainkat látják, hallják, szagolják (na, nem kell mindjárt a bableves-szellemre gondolni: ha például felgyújtunk valamit, annak érezhetik a szagát), de érzik a hőmérsékletet (a levegő felforrósítása, illetve a szó szoros értelmében vérfa-gyaszító légkör teremtése külön szellemmutatvány), sőt, a hatodik érzékük is működik, megérzik, ha egy nagy hatalmú szellem van a közelükben. Az ember nemcsak érzékeli a környezetükben beállt szellemes változásokat, de reagálnak is rájuk: ha kísértetet látnak, sikítva elszaladnak, ha fura zajt hallanak, megpróbálják kideríteni, mi a forrása, elotlják, ha felgyújtottunk valamit, ha lehűtöttük a levegőt, begyűjtanak, s ha végképp besokalltak a paranormális jelenségektől, végleg elmenekülnek a szellemjárta környékről (néhol direkt ez a feladatunk), vagy kihívják a helyi Szellemirtókat.

SZELLEM A GÉPBE. A játékban összesen 50-féle kísértetet irányíthatunk, akik 23 „fajba” tartoznak – kicsit gondban vagyok a konkrét példák említésével, mert az angol nyelv valamivel gazdagabb a szellemek meghatározásának terén, mint a magyar (jellemző módon mi viszont a változatos káromkodásnak vagyunk világbanokok), szóval lesz itt a Szellemirtók-féle neonszínű-áttetsző szellemtől a padláson kopogós-lánccsörgetős poltergeisten, és a fej nélküli lovason keresztül a

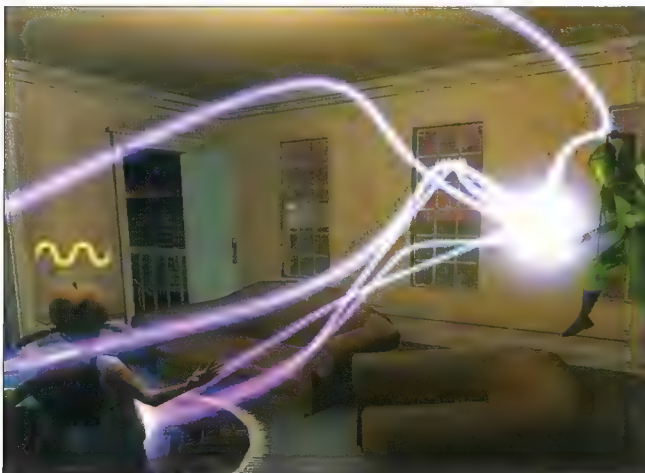


Az oxfordi illetőségű Sick Puppies („Beteg kutyaköllyök” – mit mondják, beszédes név) fejlesztőcsapataknak ugyan a Ghost Master lesz az első játéka, a brigád mégsem

nevezhető teljesen tapasztalatlanoknak. Vezetőjük, bizonyos Gregg Barnett nevű ausztrál úrmember igazi veterán, anno a nyolcvanas évek elején a Beam Software szoftverház alapítójaként szerzett hírnevet, mint az Aussie Games, a The Hobbit és a Way of the Exploding Fist programozója. Később a Nintendohoz került, és a NES (illetve SNES játékok nyugati nyelvű konverzióinak felelőse lett. ’92-ben Angliába költözött, újra saját céget (a Perfect Entertainmentet) alapított, összehaverkodott Terry Pratchett-tel, és történelmet írt a Discworld-sorozattal. Ahogy a kalandjátékok csillaga leáldozott, emberünk éppen hazatérni készült Ausztráliába, amikor az Empire Interactive leveda szta, és felajánlotta neki, hogy alakítson új stúdiót, és készítse el a cég új zászlóshajójának számító játékot. A Ghost Master ötlete Gregg saját beállása szerint a Beam Brother hatására született: hősünket annyira irritálta a valóság, show, hogy azon kezdett el fantáziálni, hogyan tenné pokolli a szereplők életét...

haláleseteket rémisztó sikoltással előrejelző (egyek kultúrában: okozó) banshee-ig minden, amit valaha emberi elme az éjszaka zajai mögé képzelt. Szellemes barátaink 150-féle paranormális képességgel hozzák az infarktust a népre: eleinte csak a függőnyt tudjuk rögatni, meg a hamutartót kiborítani, később, ahogy több plazmánk és erősebb szellemieink vannak, meg is tudunk mutatkozni az élők világában, vért fakasztani a falból, tüzekkel dobálózni, sőt, kisebb földrendéseket is generálhatunk. Mindezt száznál is több szerencsétlen emberen tesztelhetjük olyan idilli körülmények között, mint egy hajóroncs, egy elmegyógyintézet vagy egy apácázárda. Az ígéretet teljes 3D mozgásszabadságról szólnak, sőt, bármelyik szereplőre ráakaszthatjuk a first person kamerát és az irányítást is valahogy úgy, mint a Dungeon Keeperben. Mindehhez a Ióerőket a Renderware engine szolgáltatja, amely legutóbb a GTA3-ban villogtatta oroszlánc-körmet.

Multiplayer egyelőre nincs tervbe véve, de seba, reménykedjünk az eredetinek és izgalmasnak ígérkező szingli játékmunkat sikerében! ■ HANCU



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



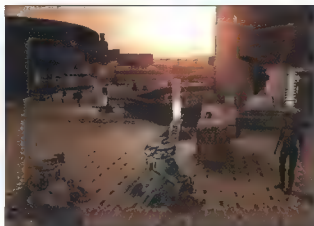
Lucas mester játékcége már szinte minden műfajban learatta a maga babérjait, de az RPG-k mostanáig valahogy kimaradtak a jóból. A közeljövőben rögtön két Star Wars-progi fog változtatni ezen a tarthatatlan állapotban. A SW: Galaxies az online szerepjátékok piacán öregbíti a mester hírnevét, a SW: Knights of the Old Republic pedig a szülő (sőt, Han Solo) RPG-k stílusában próbál nagyot alkotni. Ez utóbbiról még nem írtunk bővebben, hát most épp itt az ideje – ugyanis ha a LucasArts hagyományosan hurraóptimista marketingeseinek hinni lehet, néhány hónapon belül a boltokba kerül a tréfás rövidítésű KotOR (ezek a gazfickók pontosabb megjelenési dátumot talán magának Palpatine császárnak sem árulnának el). A programot az a BioWare készíti, akiknek már két Baldur's Gate-et köszönhetünk, és ez nekünk, játékosoknak is ad némi okot az optimizmusra.

EPIZÓD 0. A SW: KotOR sztorija ezúttal valóban „régés-rég” játszódik a messzi-messzi galaxisban, ugyanis a cselekmény az eredeti filmtörténet történései előtt 4000 évvel lezajlott Mandalorian Háborúk egy epizódját örökíti meg. Ez a kis, kedélyes

naprendszerközi világ(egyetem)égés a Köztársaság egyik legnagyobb válsága volt, amelynek előjátékként egy bizonyos Exar Kun nevű bukkott Jedi magánhadserége alaposan megtépázta a Köztársaság védelmét a perembolygókon. Miután a Kun vesze-

delem elmúlt, a Mandalorianok (Boba Fett földjei) indítottak sokkal átfogóbb támadást kihasználva a Köztársaság gyengeségét. Őket hosszú és véres háború után végül két fiatal Jedi, Revan és Malak segítségével sikerült megállítani, bár az ifjak gyakran





figyelman kívül hagyták a Jedi Tanács utasításait, miközben a védelmi erőket szervezték újra. Amikor a két Jedít már hősként ünnepelték a Köztársaságban, kiderült, hogy Revant és Malakot nem hagyta érintetlenül a háború. Az előbbi a távoli Korriban bolygón megtalálta a Sith elveszett titkait, és ezzel rálelt az Erő sötét oldala felé vezető útra. Így a magát már Darth Revannnak nevező Sith-úr a háborút átvészelt magánhadserőjével nem megmentőként, hanem hódítóként tért vissza, de a Köztársaság-hű Jediknek sikerült csapdába ejtenie őt, és kivették a Duracellt a fénykardjából. Igen ám, de mint tudjuk, „mindig ketten vannak: mester és tanítványa...” Darth Malak magára oltotta a megölt Revan csuklyás koponyáját, és tovább nyomult a belső bolygók felé... Sith happens, tartja az öreg Jedi mondás – mit lehet ilyenkor tenni? Úgy van, hívni kell egy magányos, tetterős parasztfiút, aki Jedivé válva – millió az egyhez az eséllyel, de – mörsre tanítja a rosszit... Természetesen ezt a jobb sorsra érdemes illetőt fogjuk irányítani a Köztársaság aranykorának idején, egy olyan SW-univerzumban, ahol a Jedik nem legendaszámba mennek, hanem még ez-revel rohangálnak (mindkét oldalon). A világme mentés tiz különböző helyszínen fog játszódni, néhány jól ismert bolygó mellett (mint a Tatooine vagy a Mandalorianok vízzel borított hazája) jó néhány új is feltűnik. Ilyen lesz például Dantooine, a Jedi Akadémia színhelye (az Episode IV-ben említett Leia hercegnő, de még soha nem láthattuk), Kashyyyk, a wookiee nép szülőplanétája, és a már említett Korriban. Egyes netes előzetesek külön kiemelik, hogy a készítőknél nem tartották követendő irányvonalnak a Jar-Jaros, időtlenkedős stílust...

IZIG-VERIG RPG Mivel szerepjátékról van szó, fő karakterünk mellé társakat is toborozhatunk – saj-

nos csupán kettőt, mivel állítólag a full 3D-s környezetben a kamerazetekkel ennyit lehet kényelmesen kezelni. Pedig jelentkezőkben nincs hiány: a twi'lekektől kezdve a droidokig az „univerzum minden sóporedéke” tiszteletét teszi majd a játékban. Mind saját motivációkkal, küldetéseikkel érkezik a csapatba, és az AI ennek megfelelően kezeli ezeket – a hírek szerint még románcok is előfordulhatnak a trón belül (egy wookiee-ewok párost azért megnéznék). Szerecsére nagyon sűrűn váltogathatjuk majd az NPC-eket, ugyanis űrhajók, az Ebon Hawk fedélzetére rendszeresen visszatérhetünk, és az addig felszedett karakterek közül kiválaszthatjuk, kiket megyünk tovább. Az Ebon Hawk – amely igencsak emlékeztet egy bizonyos corelliai csempész „öcskavasára” – tehát amolyan bázisként funkcionál, de az Xbox-verzióval ellentétben mindenhol lehet majd menteni. A lényegi játérendszer a hagyományos RPG-k körében egyre népszerűbb d20 szabályokra épül, vagyis a karaktergenerálás során és szintlépésekkel tulajdonosság-, képzettség-, és hősi képesség pontokat kapunk, s ezekből „vásárolhatunk be”. A D&D-ből megismert hat alaptulajdonság tápolása mellett több mint 100 képzettséget és kb. 50 Erő-trükköt (Fotgotás, Fénykard hajtása, ÁFA-visszaigénylés és hasonló huncutságok) vehetünk így fel, és ezeket némileg befolyásolja az a tény is, hogy a három választható karakterosztály közül (csavargó, felderítő, zsoldos) melyiket szóvik hősünk nyakába. Ez máris magában hordoz némi újrajátszhatósági értéket, az igazi „replay value”-t azonban a BioWare játékmenet-fejlesztési szemlélete adja: a cselekményt ugyanis a játékos alakítja tetteivel. Már igen korán történetbeli elágazásokra számíthatunk, többek között azt is el kell döntönnünk, hogy a Nyerő melyik oldalára állunk, és ennek megfelelően – 40-60 játékóra után – a prog-

ram két gyökeresen különböző befejezést tartogat. Ahogy a Baldur's Gate-ekben már megszokhattuk, ennek a játékdűnőnek a történet főszála csak kis részét teszi ki, a maradékban a rengeteg mellékküldetés, titkos helyszín felkutatása és mini-játék (sík-lovás, az Ebon Hawk lövegkezelése, szerencsejátékok stb.), illetve természetesen a rosszarcú alakok leverése köt majd le bennünket. (A harcrendszert emlékeztet néhány RTS-re: a csíh-puhi valós időben történik, de bármikor szüneteltethetjük az akciót, hogy parancsokat adjunk karaktereinknek.)

SZTART VÁRLUNK A SW: KotOR-hoz a fejlesztők új, „Odyssey” fantáziavideó motort készítenek, amely az NVIDIA GeForce 3 grafikus feature-jeit maximálisan khasználja: bump mapping, dinamikus fény- és árnyékeffektek, tükröződések és egyéb szemfényvesztések segítségével lesz igazán élethű a környezet. Az apró részletek is a helyükön lesznek: a manapság oly elterjedt hullámvás-effektek (fűtenger, haj, ruha mozgása) mellett a készítő az arcmimikát emelték ki egy interjújukban: pislogó, grimaszoló, a színkorhoz igazodó szájmozgással ellátott szereplőkre számíthatunk. Az engine kapacitása egyébként örült nagy: akad olyan helyszín, ahol egyszerre 120 000 poligon van jelen – természetesen ez azt jelenti, hogy fél Pakstól rá kell áldozni, hogy a játék rendesen fusson. Az audio játékelemek sem kell félteni: a Star Wars-zenék ma már fogalomment váltak, a játékban elhangzó mintegy 12 000 beszélt angol mondat mellett pedig az idegen lények karattyolásai is azon lesznek, hogy visszadézék a filmek hangulatát.

Az első Star Wars-RPG Igéretes játéknak tűnik. Ha a készítőknél nem szűnik el néhány technikai aprósággal (kameramozgások, a SW-játékokban sajna megszokott bugok stb.), hasonló sikerekre számíthat, mint a Baldur's Gate-ek. Némi aggodalomra ad okot, hogy az E3-on látottak nem voltak túl meggyőzőek (igaz, ott még csökkentett poligonszámú verzió futott), és utána nem sokkal el is halasztották a megjelenés dátumát. A hírek szerint a BioWare most gőzerővel hajt, hogy üdöskéjük az azóta megjelent Neverwinter Nightsot is lealázhassa – a hamarosan debütáló Xbox-verzió után néhány hónappal PC-n is lemérhetjük majd, hogy az Erő a fejlesztőkkel volt-e. **STÓKI**



INDY RACING LEAGUE



Hűséges és az autóversenyes programokat kedvelő olvasóink tudják, hogy az újság hasábjain rövid időn belül ez már a harmadik Codemasters játék bemutatója. Ennek persze nem az a magyarázata, hogy a kiadó cég esetleg lekenyerezett volna, hanem a szerkesztők és én úgy ítéltük meg, hogy mindegyik játék megérdemli a nagyobb lélegztvételi előzetest. A sort a TOCA Race Driver nyitotta, amelyet azóta PS2-n volt alkalmam kipróbálni, de olyan gyenge volt, hogy eléggé elvette a kedvemet a PC-s verziótól (ennek ellenére még lehet jó). A Colin McRae Rally 3-mal szintén játszottam konzolon, és határozottan tetszett, szóval nagyon várom már a számítógépes változatot. Most pedig egy olyan különlegesség kerül terítékre, amelyik minden bizonnyal megdobogtatja a műfaj kedvelőinek a szívét.

ÜDÖRTÖK Talán nem árt, ha röviden összefoglalom, mi is az az IRL (versenypálya mellett felnőttektől elnézést kérek, de gondolni kell a többiekre is – most sajnos ennyi helyem volt, de a végleges játék tesztelésekor lehetőségem lesz részletesen leírni a széria történetét). 1995-ig minden szép nyugodtan csordogált az Indycar medrében (beazonosítás végett azt írnám, hogy „amerikai Forma-1”, ha nem másznék falra ettől a meghatározástól!), de aztán a sorozat vezetői összevesztek (hát persze, hogy a pénzen), és ebből kifolyólag két külön-

álló bajnokság jött létre: az IRL és a CART. Kezdetben a CART volt népszerűbb, hiszen odamentek a nagy múltú csapatok, versenyzők, sokkal több versenyt tartottak, egyszóval jobban össze volt rakva, ám az Indy Racing League rendelkezett egy nagyon komoly előnnyel, mégpedig a mindenki által ismert Indy 500-as versennyel. Az IRL az évek előrehaladtával egyre komolyabb vetélytársa lett a másik sorozatnak, ami 2001-ben és tavaly csúcsosodott ki. Két évvel ezelőtt az akkori CART bajnokságot, a Penske Team egyszerűen összepakolt, és átvonult

a másik bajnokságba, 2002 év végén pedig megindult a népvándorlás, a csapatok sorra jelentették be távozásukat a másik szériába. Ennek eredményeként jelen pillanatban az IRL látszik erősebbnek (idáig hallom a CART-rajongók fújlását...), a Codemasters pedig ráértett erre a helyzetre, és elkészítik az első hivatalos IRL játékot.

MEZESMADZAG Teljesen hivatalos játékot kapunk majd, ami azt jelenti, hogy a 2002-es szezon minden jogával rendelkezni fog. Ez összesen 14



Indycar II.

A maga idejében remek játék volt a Papyrus-tól. Sikerét az is elősegítette, hogy nem volt vetélytársa a piacon, de ez semmit nem von le abból az érdeméből, hogy remek hangulata volt. Az amerikai versenysorozatot kedvelők még ma is könnyes szemmel gondolnak vissza a programra.

Newman-Haas Racing

Csak azért említjük, hogy lám, ilyen is volt (emlékszik rá valaki egyáltalán?). A Paul Newman-Carl Haas vezette Indycar csapat nevét viselő játék olyan hamar tűnt el a sülyeszűben, hogy a Psynosis azóta sem próbálkozott hasonlóval.

CART Precision Racing

Emlékszem, milyen sokan várták ennek a programnak a megjelenését, viszont utána annál nagyobb volt a csalódás. Csúnya és egyszerű volt, ráadásul tele hibával. A menürendszerűn érkező patch valamit ugyan javított a helyzeten, de a szimulátorhívők érdeklődését már nem tudta kiváltani. A Microsoft által 1997-ben kiadott játék volt az utolsó, amelyik ezzel a versenytípussal foglalkozott.



nem végleges, jelen állás szerint 29 autó részvétele biztos, de a tárgyalások folytatódnak. Nem kell azonban megjedni, a nagy nevek szereplése már szerződésben biztosított, tehát Sam Hornish Jr., a bajnok, Helio Castroneves, Al Unser Jr., Felipe Giaffone, Buddy Lazier és a többiek ott lesznek az ellenfelek között, de akár bármelyikük bőrébe is belebújhatunk.

zést, akár egy kis hiba is végzetes lehet, a falkak csapódás a játék azonnali végét is jelentheti. 200 mph-s, azaz 320 km/h-s sebességnél ez nem is csoda. A kezdők természetesen választhatnak könnyebb fokozatot is, a vezetési segítség pedig szintén a hasznukra lesznek.

Vezetni többféle nézetből is lehet majd. Néhány külső kamera lesz elhelyezve (pl. az autót magunk előtt látva), de az igazi élményt belőlről, a műszerfalas nézet nyújtja, mert a fejlesztők megfogalmazása szerint kanyaradáskor érezni fogjuk az autóra és a rák ható erőket (a bukósíkasok nézet be fog dőlni úgy, mint a tévéközvetítésekben? – Paul Tracy kamerája a plexi mögött).

A programozók különösen nagy gondot fordítanak az AI fejlesztésére. Az ellenfelek erőssége automatikusan állítható, ami azt jelenti, hogy futam közben hozzád idomulnak: ha lassabban vagy gyorsabban mész a többieknél, akkor felveszik a ritmusodat. Bár ennek csak a kezdőknél és a gyengébb játékosoknál lehet jelentősége, mert így nincs lehetőség a vezetési tudást az ellenfelekre nézni. Mondjuk, arra viszont jó, hogy folyamatos küzdelem legyen a pilóták között. Ezt az opciót azonban ki lehet majd kapcsolni az ellenfelekre nézni teremtethetünk. Az ellenfelek agresszivitása is állítható lesz. A legerősebb fokozaton igen erőszakosak lesznek előlészor, ám ez nem azt jelenti, hogy mindez a balesetek okozásával lesz egyenlő. Persze a törvényszerűen előforduló ütközések a játékban is jelen lesznek, hiszen ez hozzátartozik az autóversenyhez.

Pontos megjelenési dátum még nem látott napvilágra, de talán nem tévedek nagyt, ha azt mondom, hogy körülbelül az Indy 500-as versenyre lesz időzítve (május 25.).

■ TASHÁDI ZOLTÁN

pályát jelent (ne tévesszen meg senkit, hogy a bajnokság tavaly 15 futamból állt, a Texas Motor Speedwayen ugyanis két versenyt rendeztek) a legendás Indianapolisi beletérve. A sorozat jellegéből adódik, hogy mindegyik helyszín ovál pályát jelent. A csapatok és a versenyzők száma még



Az öt játékmód mindenki számára nyújthat kihívást. Single Race-ben értelemszerűen egy versenyen vehetünk részt, az IRL Season a bajnokságot takarja, a Multiplayer módon a készítő beállása szerint még keményen kell dolgozni. Lesz egy Eddie Cheever's Masterclass einevezésű lehetőség is, amelyik tulajdonképpen versenyzőiskola: megismerhetjük majd általa a versenyhelységeket, az autókat, a szabályokat és az egész légkört. A névadóban egyébként nem kisebb személyiséget tisztegethetünk, mint az 1998-as Indy 500 győztesét, szoval amit ő tanácsol, azt nyugodtan megfogadjuk. Az ötödik játékmód maga az Indy 500. Ennek keretében választhatunk olyan opciót is, hogy végig kíváncsiak legyünk a teljes időmérő procedúrát (selejtező, Pole day stb.), ami szerintem kitűnően megadja majd az egészet az alaphangulatát. A program figyelembe fogja venni az időjárás alakulását is, tehát az egyes edzések alkalmával a körülmények változni fognak, ennek köszönhetően a pálya hol gyorsulni, hol lassulni fog (persze nem esőre kell gondolni - a slick gumik miatt vizes útfelületen ilyen versenyt rendezni -, hanem például a szél és a hőmérséklet ingadozására). Ám ha valaki nem akar ennyire vérprofi lenni, át is lépheti az időmérőseket, és még ebben az esetben is beállíthatja, hogy honnan akar rajtolni. Az ultrarealistikus séruitésmód lehetővé teszi az élethű verseny-

DRAGON EMPIRES



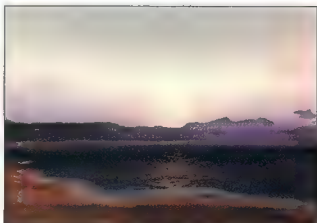
ELÉRTÉK A HELYZET AZ J.A. DE DRAGON Bár lényegében még mindig két program, a legyőzhetetlen EverQuest és a kitartó Dark Age of Camelot uralja a közös kalandra éhes kalandorok életét, egyre több versenytárs száll ringbe támogatásuk megszerzéséért. Természetesen mindegyik nekünk ígéri a csillagokat is az égről, hangzatos elképzeléseikkel több ezer játékos fantáziáját mozgatják meg, de aztán, mikor megjelennek, a rajongás

hangjai valahogy pár hét alatt elcsitulnak körülöttük, és a játékosok visszatérnek régi, megszokott birodalmukba.

Én azonban bízom benne, hogy a Dragon Empires nem jut erre a sorsra. A középre adott anyagokból számomra az tűnik ki, a készítők jó sok időt töltöttek más online világokban, kiismerték azok erősségeit, gyengéit, és megpróbálták ezek ismeretében létrehozni a saját alkotásukat.

Lássuk csak, miben lesz ez a játék több, mint a jelenlegi nagyfiúk!

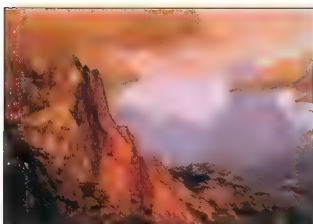
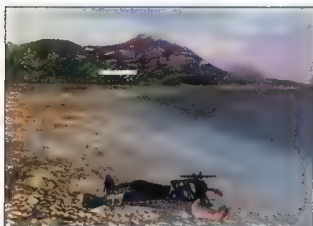
VÁS MĄJÓR MINT VÁROSMĄJÓR A játék legfellegzőbb vonása a játékos-játékos elleni küzdelem. Úgy látszik, ez a trend egyre hangsúlyosabban jelentkezik az online világokban: míg az EverQuestben csak különleges szerveken, illetve párba során lehetett másokat megtámadni, a Dark Age of





Camelotban már kimondottan ösztönözték erre az embereket – noha csak a többi birodalom lakosai ellen. A Dragon Empiresben pedig már jóformán bárki áldozatául eshet a galádabb jellemek támadásainak, noha azért itt is érvényesülnek bizonyos visszahúzó erők.

Először is, az összecsapások legfőként klánok közt zajlanak, akik állandó háborúban állnak egymással a városok feletti uralom megszerzéséért. A díj nem csekély, a győztes fél határozhatja meg, milyen mesterségeket üzhetnek a lakosok, és leveheti a sápját azok nyereségéből. Ezt aztán felhasználhatja saját érdekeire, vagy a település csinosítására, fejlesztésére.



Az uralkodás stabilítását minden birodalomban egy-egy nagy hatalmú sárkány vigyázza, akik, ha az erőszak túlságosan elharapódzik az utcákon, rendfenntartói tevékenységet is ellátnak, de főként megfigyelőként vállalnak szerepet.

Ha azonban úgy látják, az uralmon lévő klán nem megfelelően látja el feladatát, megvonhatják tőle kegyeiket kiszolgáltatva a területet az erősebb csoportok felé. Ekkor bárki, akibe szorult némi ambíció, és elegendő embert tud maga mögé állítani, átveheti az irányítást egy időre.

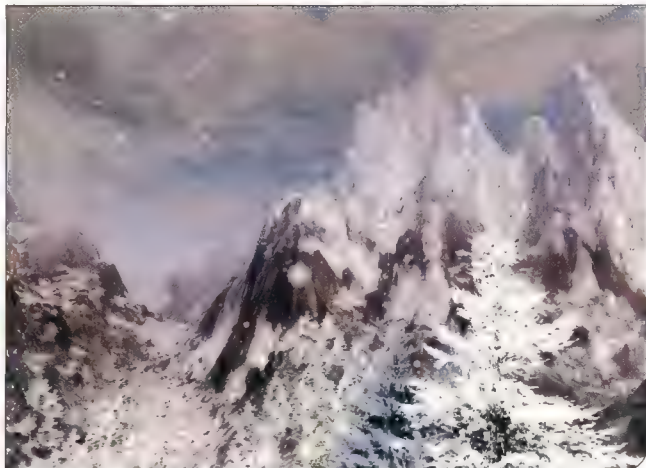
A trónfosztás másik módja, ha a hatalomvágyó klán vezetője amolyan lovagi tornára hívja ellenfelet, miközben a környéket fosztogató törvényen kívüliek visszaszorításával is bizonyítja rátermettségét.

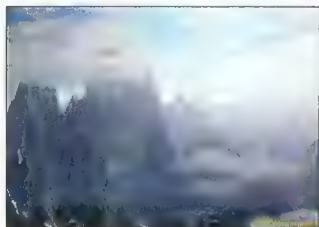
A játék programozói online játékoktól szokotlan módszerrel oldották meg a világ megjelenését. Minden részletre kiterjedő utasítások helyett csak bizonyos irányelveket adnak meg a motornak, és arra bízák a végleges kinézet kiszámítását. Ilyen adatok például a domborzat magassága, a klíma, a hőmérséklet és a növényzet típusa.

Ezáltal minden eddigiénél változatosabb, sőt, akár a kiens géphez is igazítható részletességű tájat lehet létrehozni. A módszer egyedül hátránya az, hogy az egyes tereptárgyak minden gépen kicsit másutt, máshogy fognak megjelenni, ami olykor váratlan helyzeteket okozhat, illetve megnehezíti a rejtőzködést, miközben törvényen kívüli státuszunk elmúlására várunk.

gét. Ha jobban szerepel e téren, a sárkány öhozza pártolhat, a régi főnök pedig mehet szentet lapátolni.

NEM TETSZIK AZ ARCOD, VEDD MAGAD! Eddig ugyebár háborúkról beszéltem, de összecsapások kicsiben is történhetnek. Veszélyeztetettség tekintve négyfajta embercsoportot különböztethetünk meg. Vannak ugyebár az egyszerű polgárok, akik nem kívánnak belefolyni a többi ember ügyébe, inkább a szörnyek elleni csatározást részesítik előnyben, vagy boltjukat igazgatják. Ők biztonságban tudhatják magukat a többiekől, nem kell sőtét síkatorban orvul lecsapó törtől vagy mérgezett nyíltól tartaniuk.





Akadnak azonban azok, akik a kereskedelem és a vadászat helyett inkább futarkodással kívánnak foglalkozni. Ők az árusok megbízásából rohangásznak egyik városból a másikba hónuk alatt a leszállásra váró csomagocskáival. Mikor célba érnek, jutalmul némi aprópénz és tapasztalati pont üti a markukat, vagyis ez is egy módja a fejlődésnek. Azonban velük könnyen előfordulhat, hogy nem érnék célba, mivel abban a pillanatban, hogy leszerződnek, szabad prédává válnak a senki földjét járó vagy idegen birodalomba tartozó többi kalandozó számára. Azok bármikor megpróbálhatják elorozni tőlük a gyakran komoly vagyont érő kincset. Ekkor azonban törvényen kívülre válnak az adott területen mintegy felkínálva életüket a fejedelemsóknak. Az ő feladatuk a bűnözés visszaszorítása minél több rosszfiú legyilkolásával. Bár munkájuk nem teljesen veszélytelen, érdemes beletanulni, hisz áldozatuk pénztárcájából is kiemelhetnek némi aprót (vagy annak hiányában a felszerelése egy darabjától foszthatják meg), és a megbízóhoz visszatérve is átvehetik a vérdíjat.

Ez már most rendkívül izgalmasan hangzik, fellelő azonban a kérdés, mit számít, hogy a játékos sikerrel jár-e, vagy vesztesen kerül ki az összecsapásból. Nos, nem is keveset, mivel a futár vagy a fejedelemsó küldetés elvállalásakor ideiglenes tapasztalati pontra tesz szert, ami az ellenfelek legyőzésével még tovább gyarapodik. Ez azonban csak akkor lesz végleg az övé, ha sikerül célba érnie, addig küldetés esetén a „mindent vagy semmit” elv utóbbi pontja érvényesül.

MIHOR MIKERÜL A MŰVELVÉSBŐL A HARD. Ezek után biztos kíváncsiak vagytok már, miként folyik egy összecsapás.

Sajnos az online játékoknak épp ez az egyik gyengesége, legtöbb esetben automatikus hadonászásból áll itt-ott megspékelve egy-egy különleges mozdulattal vagy varázslattal.

Egyelőre úgy tűnik nekem, ezen a téren a Dragon Empires sem hoz korszakalkotó változást, a végkiemenetel ebben is főként a karakteren múlik, de azért a játékosnak is van némi beleszólása a dolgokba. Nevezetesen menet közben lehet állítani a különféle sebzéstípusok (zúzó, vágó, szűrő) elleni védelmet. Ez befolyásolható varázstárgyakkal, varázslatokkal, illetve különféle harci módokkal, melyek optimális kiválasztása jelentős előnyt nyújthat az ellenféllel szemben.

Ennél azonban én fontosabbnak tartom a terep nyújtotta lehetőségek kihasználását.

Mivel a domborzatípusok hatással vannak a haladás sebességére, illetve a távolsági fegyverek hatékonyságára, döntő fontosságú lehet a csatátér megválasztása. Nem érdemes például domb aljában bevárni a közeledő ljáásokat, hiszen azok a magasból jó messzire elölhetik nyilait, ráadásul megközellítésük is hosszabb időt vesz igénybe, mint a sík terepen rohangászás. Hasonlóképp az aljnővényzet és a homokos talaj is lassíthatja az előrenyomulást.

További fontos tény, hogy a karakterek ütközése rendszeren le lesz kezelve. Ezáltal a magúcos és gyógyítók védelme végre fizikailag is megoldhatóvá válik, ha a nehéztérbe öltözött harcosok elég szoros gyűrűbe tudják fogni őket.

LÁTVÁNY MINDENEN FÖLÖTT. Mint az az előbbiekből is kitűnik, érdekességekben nem lesz hiány, de mi a helyzet a kinézettel? Nos, azt hiszem, bátran kijelenthetem, hogy az messze maga mögé utasítja a jelenleg megvásárolható legtöbb prog-

mot, legyen az online vagy offline játszható. Szinte nem is tudnék olyan részletet kiemelni, amelyik ne lenne önmagában is szinte tökéletes, a környezetbe helyezve pedig szemet gyönyörködtető összképet mutat.

Itt – a sivatagos területeket leszámítva – nem fogunk kopár, alig pár szál fával megtűzdelt síkságokkal találkozni, a dús aljnővényzet mindenütt megtöri a monotonitást. Hegytetőre érve pedig varázslatos látvány tárulhat szemünk elé, amint akár egy kilométernyi távolságba tekintünk. Lenézhetünk a zöldellő völgybe, melynek alján szikrázó tó ragyog visszatükrözve a fölötté keringő sirályok, a szélfútt felfelhők és a fák lengedező ágainak képét, megcsodálhatjuk a lassan vörösbbe forduló alkonyi eget, végignézhetjük, amint villámokat szóró viharfelhők közelednek, majd a lezúduló eső gyűrűzve töri meg a víztörző simaságát. Ez a játék már-már a kirándulás élményével is felér.

Egyvalamit hiányolok csak belőle – bár ez nem igazán grafikai, sokkal inkább koncepcióbeli okokra vezethető vissza –, az embertől különböző játszható fajok hiányát. Sajnos le kell mondanunk a törpökről, gnómokról, tündékről és trollokról, ezek legfeljebb ellenfélként futhatunk össze. De legalább a karakterek kinézete apróképpen beállítható; még a szemek és a szemöldök formáját is külön lehet kiválasztani, a testfelépítésről már nem is szólv.

Mi egyebet mondhatnék, engem ez a játék nagyon lenyűgözött. Esélyesnek tartom rá, hogy bekerüljön a legjobbak közé, sőt, akár arra is, hogy főléjük emelkedjen. Biztosan azonban még nem mondhatok, azzal inkább megvárnám a májusi bétatesztet, melyből remélem, én is kiveszem majd a részem.

■ BIRD



LOST LEGION

Ritkán van alkalmunk olyan külföldi fejlesztésről beszámolni, amelynek elkészítésében magyar fejlesztő is részt vett. A Lost Legion azonban ezek közé tartozik, és sikerült is meginterjúvolnunk a holland csapat magyar tagját, Soltész Pétert.

- Hello. Kérlek, mutakozz be néhány mondatban az olvasóknak! Ki vagy, hogy kerültél a holland csapatba, és ott milyen munkád volt?

Szasztok, Soltész Péter vagyok, 12 éves korom óta foglalkozok programozással hobby szinten. Az interneten megtalálták az egyik ingyenes 3D demót, így meghívtak egy internetes csapatba, ahol még fix fizetés nélkül dolgoztunk, majd később belőlünk alakult a holland csapat, miután befektetéseket találtunk. Érettségi után így ki is költöztem Hollandiába. Nekem kellett elkészítenem a 3D motort és még egy-két dolgot az engine-ben.

- Hogy álltok most? Milyen közel áll a fejlesztés a befejezéshez?

A játék már játszható a pályaszerkesztővel készített küldetésekből, és az engine-ben már alig van bug. 6-7 élőlény animációja már kész van, és egy kevés egyéb grafika és terep is, de a hangok még nincsenek szépen összeválogatva, és a játék története is formálódik, például attól függően is, hogy még hány művész sikerül rávennünk élőlények modellezésére. Multiplayer mód még egyáltalán nincs.

- Mesélnél egy kicsit a játék történetéről, és hogy hol kapcsolódunk majd be az eseményekbe?

Roviden: a XXV. században vagyunk, az ember már bolygókat kolonizál, de eddig más civilizációknak csak a maradványaival találkozott. Most azonban az Iriduszon az egyik bányászati vállalkozás ősi élő-

lényekbe botlott, a Haratikba. Ez a faj egy régen kihalt civilizáció biológiai fegyvere volt, amelyik mostanáig szunnyadt arra várva, hogy szükség esetén megvédjé már rég kihalt kifejlesztőit. A felbresztett Haratik most az emberséget akarják kipusztítani... Neked a Bolygó Hadsereg orvosaként kell majd irányítanod csapatodat, a Ragyogó nap fedőnevű nagy katonai beavatkozás apró részeként. A kezdetben ismeretlen harcosból ismert hőssé válhatsz, mindez csak a teljesítményedtől függ. A sikert azonban nem adják ingyen, a bevetések során sokszor maga a túlélés is rettenetesen nehéz lesz.

- Mit tudsz mondani az egyjátékos részről? Hány küldetésen keresztül kell majd végigverednünk magunkat, és ezt egyedül vagy MI által irányított társainkkal egyetemben tehetjük meg?

A Lost Legion ötvözi az akció- és a stratégiai játékok elemeit. A programban egy misszió és több mint húsz nagy küldetés lesz. Mint már mondtam, nem magányos hősként kell küzdenünk, mert lesz mellettünk 4-5 katona, akiknek lehet majd parancsokat adni. A csapatod tagjai alapállapotban csak a karaktered körül futnak egy meghatározott formációban, és szükség esetén lönek. Így az egész kissé hasonlít az X-Wing vs. Tie-Fighterhez is. Mivel grafikában úgy éreztük, kicsit elmaradtunk, nagy hangsúlyt fektettünk a játékelményre.

- Mennyire lesz a játék cselekménye lineáris, azaz csak egy módon fejezhetjük be a

játékot, vagy többféle befejezésre is lehetőségünk lesz?

Adott missziót többféleképpen is meg lehet majd oldani, de ugyanabban a sorrendben és ugyanazokat a küldetéseket kapjuk minden végigjátszás alkalmával.

- Mennyire lesznek az ellenfelek „okosak”?

Az ellenfelek csoportosan fognak támadni, kivéve a természetes vadállatokat. Az egyedek egyébként pedig egyszerűen a támadás-védekezés között fognak váltogatni a harc közben. Az ellenfeleid tehát összejeleszenek majd.

- Lesz multiplayer része a játéknak?

Igen, állítólag már működik is, de én még nem látam, így erről bővebben nem tudok nyilatkozni.

- Milyen módokkal találkozhatunk majd, és a játék mennyire lesz „kihagyozva” erre a játékmódra?

A szokásos módok: deathmatch, capture the flag, meg talán más is, ezt még nem döntöttük el véglegesen.

- Végezetül: tervezed-e, hogy elhelyezkedsz valamelyik magyar fejlesztőcsapatnál?

Igen, szeretnék magyar fejlesztőcsapatnál elhelyezkedni, már dolgozok is a referenciamunkámon.

- Köszí az interjút, és remélem, hallunk még rólad a közeljövőben! ACE



A játékszakma legnagyobb éves összejövetelének, a Game Developers Conference-nek az évek során vagy tucatnyi kisebb-nagyobb helyi mutációja született. Ilyen a tavalyi év legvégén immár negyedszer megtartott ausztrál játékkészítői konferencia is, amelynek kapcsán úgy gondoltuk, a múlt havi oroszóra után most azt tekintjük át röviden, milyen játékok készülnek mostanában a kenguruk földjén.

Ausztráliában a professzionális játékkészítés megszületése nagyjából a játékgépek második generációjának (C64 és társai) idejére tehető. Az első csapatok a Beam Software és a Melbourne House (ma az Infogrames helyi képviselője) voltak '82-83 környékén. Az első világszerte kiadott és sikeres ausztrál játékok a Tolkien-licenc alapján készült The Hobbit és War in the Middle Earth, valamint a verekedős játékok egyik ősapja, a Way of the Exploding Fist voltak. Az ausztrál zótó is a játékkészítés erős közpmeznyében utaznak, számtalan nagy sikerű játékot kaptunk már tőlük, de olyan igazi eget-földet rengető megasisikert eldogg még nem. Ma több mint ötven (!) játékkészítő cég működik ausztrál földön, ebből húsz a helyi Szilokon-völgynek becézett Fortitude Valley-ben, Brisbane külvárosában. A másik nagy központ Victoria állam (Sydney, Melbourne és környéke), szintén csaknem két tucat csapattal, a többiek szétszórnak Perth-ben, Adelaide-ben és a többi nagyvárosban nyomják az ipart. Helyi jellegzetesség a Microsofttal tartott igen paprikás viszony: Steve Ballmer már többször személyesen helyezte kilátásba az ausztrál Xbox-forgalmazás megszüntetését a magas arányú kalózkodás miatt, az Xbox Live szolgáltatás hasonló okok miatt nem indult el, és még legalább fél évig nem is fog, PC-s fronton pe-



dig az RPG-rajongók szentségének erősen, mivel számlázási gondok miatt az Asheron's Call 2 világa egyelőre zárva marad előttük.

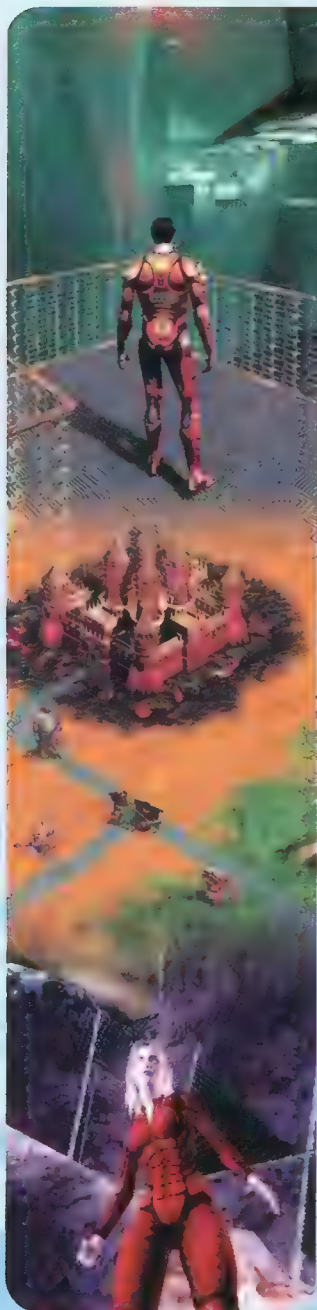
A BULI. Bár a Melbourne-ben tartott konferenciára igencsak borsos volt a belépő (900 ausztrál dollár, ami nagyjából 115 ezer forintnak felel meg), 650 érdeklődő játékkészítő gyűlt össze a világ minden tájáról (a többség persze ausztrál vagy új-zélandi illetőségű volt). A helyiek Microsoft-ellenességére rájátszva a Sony igen erősen nyomult, összesen hat előadást tartottak a PS2 győnyörűségeiről. A MS elsősorban az Xboxot erőltette, de a lényeg így is a játékipar független(ebb) reprezentánsainak előadásai és a helyi fejlesztők bemutatkozása volt.

Előbbiek közül is kiemelkedett Ray Muzykának, a Bioware egyik fő-fejesének szemináriuma, amelyet a Neverwinter Nights fejlesztésének tanulságairól tartott. Mint kiderült, a gigászi játékon volt, hogy egyszerre 75 ember dolgozott, és a fejlesztés több mint 5 évig tartott: összesen majdnem 2000 ember-hónapnyi munka fekszik a programban. Ray kiemelte a program felhasználóbarát mivoltát (ezt a neten keringő kb. 1700 házi készítésű mod is alátámasztja), és beszélt a további tervekről is: a csapat most éppen új engine-t fejleszt, a Baldur's Gate Infinityjét és a NWN Auroráját a készülő Star Wars: Knights of the Old Republicben az új, Odyssey



A hazai előadók közül John De Margheriti, a MicroForte egyik fejeve volt, aki a sokszoros díjnyertes, de véglegesen még mindig nem elkészült internetes technológiájukról, a BigWorldről beszélt. A Linux-alapú csoda-emennele amellet, hogy grafikus és fizikai motor, képes egyetlen szerveren elvileg végtelen, gyakorlatilag több tíz- vagy akár száz ezer játékos adatait dinamikusam kezelni és tárolni egyetlen szerveren. A dolog több, mint reménykeltő, ezt jelzi az is, hogy a Microsoft szoftőrszű-ből megvette az egészet Xbox-exkluzívna, és a legfontosabb Xboxos projektek között emlegetik Redmondban.

[illegible]



A JÁTÉKON. Ha már a MicroForténál tartotunk, kezdjük is a felhozatali szemlélését az ő nagy durranásukkal, a BigWorld technológiát bemutató online akció/kaland Citizen Zeróval. A játék a távoli jövőbe, egy fellázadt börtönbolygóra viszi az egy-szeri kalandort (na, ilyen színhely is tipikusan csak az ausztráloknak juthat eszükbe, lásd még a törté-nelmük vonatkozó részeit), akinek feladata – na persze a zord körülmények és a súlyos ökológjog mel-lettü túlélés felett – a saját múltjának és személyi-ségének felfedezése, ugyanis minden elítélt nulla-ra törölt emlékezettel és az akaratát részlegesen gúzsba kötő chippel a fejében érkezik a bolygóra. A sötét cyber-Mad Max stílusú történetben tehát minden játékosnak lesz egy saját kis sztorija a vil-ág globális története mellett; és persze lehet antigravitációs szerkezeteken röpködni, harcolni, fejlődni, céhekbe tömörülni, meg minden egyéb tö-meges multiplayer sablont kipróbálni. Megjelenés va-lamikor 2003 végén, először PC-n, aztán Xboxon.

A Battlezone 2-ről elhiressült Pandemic Studios eléggé elbújt az utóbbi egy-két évben. Na, most az is kiderült, hogy miért. Az amerikai hadsereg szá-mára gyártottak egy szórakoztató-képző programot, amelyet most áll-nak neki átgyúrni, hogy a kereskedelmi forgalom-ban kapható játékként is megálja a helyét. A Full Scale Warrior egy Rainbow Six-szerű kommandós-szimulátor nagyvárosi környezetben, a 2020-as év-ben – ennek megfelelő helyszíneknek és super-fu-turisztikus (de mivel eredetileg a hadseregnek ké-szült, azért valamennyire mégiscsak reális) fegy-verazenállal. Az akció, a lövöldözés és a lopako-dás helyett a siker elsősorban a szakaszparancs-nok taktikai döntésein múlik majd – hogy mikor, azt egyelőre nem tudni. A Pandemicnél emellett még három (!) játékot fejlesztenek (a fantáziadús Pro-ject X, Y és Z néven emlegetik őket), de ezekről legkorábban az E3-on fognak elárulni valamit. Szintén eltűnt kicsit az utóbbi időkben a Trainz-el befutott Auran, akik most a tengernyi Trainz- és MS Train Simulator kiegészítő (na, ez is ritka, hogy valaki egyszerre gyártson kiegészítőt a saját játéka-nak, meg a legnagyobb konkurensének!) mellett bemutatott vadúj játékokat, az Excaliburt is. A cím

után már nem meglepő, hogy a játék az Arthur-mondakört dolgozza fel third person közelharc-i ütőm-vágóm-amputálóm stílusban. Ez jó, hisz a Blade of Darkness óta nem láttunk kiemelkedőt ebben a műfajban. A megjelenés dátuma egyelőre ismeretlen. Hogy a csapat polihisztor-jellege még inkább kidomborodjon, elárulták, hogy Auran d20 néven egy AD&D kalandmodul-sorozatot is kiadnak az idén.

Folytassuk a sort az egyik legpatinásabb ausztrál csapattal, az SSG-vel. Ők az ösödök óta egyre tere-bélyesedő Warlords-sorozatot folytatják még min-dig, ezúttal – a Battlecry-mellékkaj után – a negye-dik résszel. A nagy újítás ezúttal a Heroes-szerű taktikai csaták bevezetése, és a dinamikus hadjá-rat (nincsenek előre scriptelt pályák, csak egy bazi nagy térkép, ahol azt csinálász, amit akarsz – a cse-lekedeteid generálják a további „pályákat”). Lesz még hat játszható faj, meg 150 féle egységtypus, a program pedig elvileg egy-két hónapon belül jele-nik meg.

Az egyelőre meglehetősen ismeretlen Evolution Studiosnál az Europa című akció-kalandot készí-tik (hehe, Ausztráliában Európát... biztos az amerikai piacra akarnak vele betörni). Sci-fi Tomb Raider-kionnal van (illetve lesz, kb. az év közepén) dol-gunk, amely a Jupiter egyik holdján talált idegen létforma ámokfutása, illetve a megacégek érte folytatott harca (őh, egy az Aliens-utánérzés, jó is az!) körül bonyolódik három választható karakterrel és szövevényes sztorival.

További tök ismeretlen, de reménytelen fejlesztése-ket láthattunk a Wicked-Witch Software háza táján. A Pyyzle Myst-szerű kalandjátékok írására alkalm-as, nyílt forráskódú szerkesztőprogram, a Melo-dia Mars pedig az egész show legfurább darabja, talán az ősrégi C64-es Neuromancerhez hasonlít-ható. Egy online diszkó DJ-jeként dolgozó mester-séges intelligenciát személyesítünk meg benne, amelyk valami homályos balhé folytán kiszabadul a cyberspace-be, és őt üldözi a világ minden hackere és net-rendőrsége. Külön extra, hogy hű-sönket dallamok segítségével (!) irányíthatjuk némi Harmadik típusú találkozások-hangulatot kölcsö-

növe ezzel a játéknak. Egyik programnak sincs még kiadója, de a reakciókat elnézve ez a helyzet hamarosan változni fog.

A Irrational Games talán a legsikeresebb ausztrál fejlesztőcsapat, ők követték el a Freedom Force-ot, a System Shock 2-t, tagjai közül pedig többen a Looking Glass, illetve az Origin kötelékéből „származnak”. Nos, a brigád most a The Lost című akció-horroron dolgozik, egyelőre PS2-re, de már kialakítottak a PC-s változatnak is. A játék helyszínét Dante Isteni színjátékának Pokol-leírása alapján modellezték, és bizony hősünknek (Amanda nem tipikus játék-főhős: nappal orvostanhallgató, este pincérnő, egyébként meg leányanya) ide kell leszállnia, hogy a saját és lánya lelkét megmentse a kárhozattól. Ahogy Dante hőst Vergilius és Beatrice, minket is elkísérnek majd segítők a lidérces utazásra, hogy végül négy szereplő között váltogatva oldjuk meg az előtűnk tornyosuló feladatokat, mindezt third person perspektívából, a System Shockból ismerős RPG-elemekkel keverve, PS2-n még az idén, PC-n ki tudja, mikor.

A végére hagytam a legnagyobb durranást, amelyről a helyszínen a készítők (a Creative Assembly birmingham-i stúdiója) semmi hivatalosat nem mondtak el ugyan (a nagy bejelentés az amerikai PC Gamer januári számában lesz), de nem is ügyeltek nagyon cáfolni, hogy a Shogun és a Medieval folytatása, a Rome: Total War készül náluk erősen, vadíj 3D engine-nel (végre leáldozott a csúnyácska sprite-katonák ideje!), római légőkkal, Hannibál Alpokon átkelő elefántjaival, Spartacus rabzsolgaseregével, és némi extra odafigyeléssel a különféle ostromokra (lesznek faltoró kosok, ostromlétrák, meg minden, amiről az Egn Csillagokban olvashattunk, bár ezt egy római korban játszódnó játék esetében előhozni csúnya anakronizmus, de sebjaj, már leírtam, te meg elolvastad, nincs mit tenni). Bár elvileg össze is jelenik meg, Nyúl már most kezd a himnuszokat költeni a játékhoz...

Ennyit mára a kenguruk és Mad Max hazájából, egyébként nem kizárt, hogy a jövőben esetleg más országok játékfejlesztő-világát is tüzetesebben átvizsgáljuk ezeken az oldalakon. Addig is... ■ HANCU



lett felvértezve. Sam képes falhoz lapulni, fedezékből lőni, több méter magasságból leugorva nesztelen talpra érkezni, ellenfeleit elkapni, feladatokra bími, esetleg élő pajzsként használni, egyszerűen szinte minden mozdulatsor végrehajtható, amit csak el tudunk képzelni. Ezekre a képességeinkre szükségünk is lesz, mivel néhány misszióban csak páratlan ügyességünkre hagyatkoznunk.

A CIA főhadiszállására például fegyvertelenül érkezünk, ráadásul az épületben egyetlen egy őrt sem likvidálhatunk. A küldetés első részében tehát a fényviszonyokat és a különleges mozgásainkat kihasználva kell észrevétlennek maradnunk, és az épületben talált (5,56 mm-es SC-20K típusú) fegyver és lövedékeket is csak legfeljebb a fényforrások kioltására használhatjuk. Az SC-20K azonban nem csak éles lövedékek kivételére képes, hanem másodlagos funkcióként bontó lövedékeket is eldobhatunk. A bontó lövedékek (Ring of Air) csak pár másodperces bontást okoz, és az így szerzett helyzeti előnyünk legfeljebb arra elég, hogy a megtámadott gazdiktól közvetlen közelről leüssük, esetleg hátulról elkapjuk. Az elektromos sokkolóval (Sticky Shocker) már jóval eredményesebben küzdhetünk. Pontos tájélat esetén az elektrookk közvetve is használhatjuk. A kiszerelt őrt azonnal magatehetetlenül rogy össze. Egyetlen elektromos

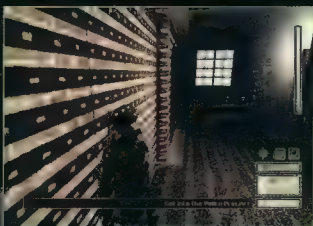
sokkoló azonban nem csak egy, hanem több terrorista ellen is eredményesen használható, és ehhez csak az áramot vezető közegre, például a szétlőtt akváriumból elszivárgó vízre van szükségünk. Ha az így képződött töcsába csajuk a poroszkaló járőröket, akkor a folyadékba lőtt töltet által keltett impulzussal egy csapásra két adott esetben három terroristával is végezhetünk.

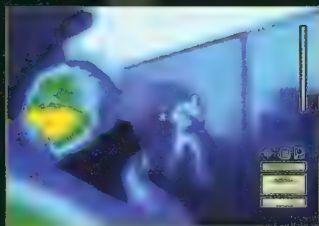
Feladataink végrehajtása közben azonban nem csak őrkkel és terroristákkal, hanem számítógépekkel is találkozhatunk, amelyek a látóterébe kerülő illetéketlen behatoló vagy holttét esetén azonnal riasztanak. A biztonsági kamerákat azonban több módon is semlegesíthetjük. A legegyszerűbb esetben elég egy jól irányzott lövés, és a kamera máris üzemképtelen, de akadnak olyanok, melyekről lövedékeink lepattannak. A golyóálló kamerákat kétféleképpen, a mikrohullámokat kibocsátó kamerabontóval (Camera Jammer) vagy a sötétben lopódzó játszhatjuk ki.

BEHATOLNI, LIKVIDÁLNI. A jól kiképzett ügynök elé semmi és senki nem gördíthet akadályt. Ha kell, a tetőről kötélhágcsón több emelet mélységbe ereszkedik le, ha kell, a köz-

ponti szerverről megszerzi a számkombinációval eltitolt ajtó kódját, és nem húzta meg akkor sem, ha bezárt ajtó állja útját. Sam Fishernek minden tudás és eszköz birtokában van ahhoz, hogy leküzdje a felmerülő akadályokat. A Splinter Cellben a legkönnyebb dolgunk a bezárt ajtókkal lesz, ugyanis alapfelszerelésünkhez tartozik a hagyományos záruk nyitására nélkülözhetetlen álkulcs. Az álkulcs használata roppant egyszerű: vegyük a kezünkbe, majd az ajtón használva nyomkodjuk a négy mozgásirány valamelyikét. A megfelelő irány eltalálásakor a zár lamellái megmozdulnak, majd halk kattanás jelzi, hogy a lamella elfordult. A következő addig folytassuk, amíg minden egyes tű a helyére nem ugrik. Elfordulhat, hogy nincs időnk pepecselni a hengerzár feltörésével, ez esetben vegyük elő az egyszer használatos robbanófejjel eltitolt álkulcsot (Disposable Pick), amely a pillanat tört része alatt felrobbantja a zárbetétet. Nagyon fontos gondot fognak okozni a számkombinációs szerkezetek, amelyek kinyitásához feltétlenül szükségünk lesz az ajtó kódjára. A számkombinációkat vagy a likvidált őrkől szedhetjük el, vagy az irodai dolgozók számítógépeiről tölthetjük le. Fontos megjegyezni, hogy még mielőtt belépünk az ajtón, győződjünk meg arról, hogy a terroristák nem várnak-e tárt karokkal a szomszéd szobában. E biztonsági intézkedést kétféleképpen tehetjük meg: vagy résnyire nyitjuk, vagy - és ez a biztonságosabb megoldás - az ajtó alatt bedugott hajszaoptikával mérjük fel a terepet.

S hogy miért fontos ez a körültekintő óvatosság?? A válasz roppant egyszerű, ugyanis a Splinter Cellben szereplő karakterek mesterséges intelligenciája minden eddigi játékprogramét kenterbe veri. A járőröző katonák látnak, hallanak, és megkommunikálnak is egymással, így elég, ha a min-





ket lennél, és mindenki a föld felé tart, azonnal a ház tőhöz szalad. Majdnem alált a felegzetem, amikor az általam ki-dótt lámpa lehullott cserepeire lépve a szundikáló katonák azonnal felpattant, és egy jól irányzott lövéssel a masvilágra küldött, vagy amikor véletlenül felkapcsolva felejtettem az egyik terminálszoba villanyát, és a kávéval a kezében vis-szaérkező rendszergazda érzékelve a változást azonnal riadót fűjt. Az efféle semmilyen hely-zetek elkerülése végett még két tanulunk kijátszáni a helyi erőket. A leggyorsabb és már sokat emlegetett módja a baj elkerülésének, ha sötétben lopódva kikerülünk a terroristákat, de gyakran kerülhetünk olyan helyzetbe, amikor a terep adta lehetőségekkel élve kell elterelnünk a por-tyázók figyelmét. Ha nincs más, elegendő a

titkáró által hanyagul az asztalon felejtett kólas doboz, vagy a kezünk ügyébe került fényfáklya (Chemical Flare), amelyet elhajítva el-vonhatjuk magunkról a fi-gyelmet, azonban jóval professzionálisabb megoldás, ha az SC-20K-val kilőhe-tő elterelő kamé-rát (Diversion Ca-mera) használ-juk. A kívánt helyre juttatott egység aktiválá-sát követően (kilő-vés után a „space billentyű”) halk fűt-tyőgéssel csalta maga köré az őrköt, akik a kamerába épített patron szétrobbant-sakor (jobb kattik az

A Ubi Soft programozói legújabb munkájukban mérhetetlen igényességről tettek tanúbizonyságot. Az interaktív környezet megalkotásakor még arra is figyeltek, hogy a szobákban lévő számítógépek egerének szétlövésekor az el-mozdulat periferiának köszönhetően a képer-nyővédő azonnal kikapcsol, és a Desktop ak-tívalódik. Ez egyszerűen hihetetlen!!!

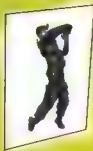


egéren) felszabadult gázoknak köszönhetően újultán esnek össze.

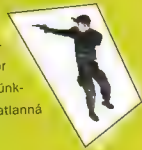
Sajnos sok esetben nélkülözniük kell az efféle finom módszereket, és kénytelenek leszünk drasztikusakkal élni. Hangtompított pisztolyunkkal a közeli, míg az SC-20K-val a távoli ellenfelekkel végezhetünk. Míg előbbivel kis kaliberűből adódóan csak a pár méterre bókáló terroris-
táakra vagyunk képesek hajszálpontos találatot bevinni, addig utóbbival, a rá szerelt távcső segítségével a 15-20 méterre álló delikvenssekkel is végezhetünk. A pontos találat érdekében miután a távcsőbe nézünk, néhány másodpercre vissza kell tartanunk a lélegzetünket (bal klikk az egé-
ren). A mérőőji pontossággal bevitt találatokra azért van szükség, mert a Splinter Cellben a programozók különböző sérülési zónákkal látták el a karaktereket, azaz míg a lábón lött katona „vigan” elbiceg a helyszínről, addig felvés esetén holtan rogy össze. Ugyancsak a drasztikus halálosztó eszközök közé sorolható a hatástalanítható mozgás-
érzékelővel ellátott pisztolkbomba (a bomba hatástalanításához lopakodjunk közel, majd amikor a pisztolton található jelzőfény zöldre vált, nyomjuk meg a „space” billentyűt), valamint a különféle gránátok, melyek a detonáció körzetében mindent elpusztítanak.

Ha idegenkedsz a tömegpusztító fegyverektől, a humánusabb beállítottságú vagy, a Splinter Cellben akkor is megtalálod a számításodat. A már említett elektromos sokkölő és csali kamera mellett különféle gázgránátokkal is kísérletezhatsz, ám akkor nem kell kétszázbeasnod, ha ezek az eszközök éppen kirogytak a hátsódobból. Az ellenfelek mögé lopód-
va nyakon vágaszhat azokat, és ha netalán egy-
sők folyosón hozod felük össze a spir, akkor Jean-
Claude Van Damme oroszlánvenetó dupla ugrás-
át kiegészített élelkek megkapaszkodhatsz, majd a falat elelve a szűkítő nyakába ugorhatsz.

HOSSZÚ ÚT A FÉLŐSZERVEN. Az eddig leírtakból gondolom, már kitaláltátok, hogy a Splinter Cell sok-
neműsége, legyen a szabvány, azonban akad néhány
dolog, amelyek nem csak egy hangyányit is, de víz-
száraznak a program vezetői értékeiből. Az átvetető
animációk minősége, sajnos nagy mértékben kíván-
mányt maga után. Sok esetben úgy éreztük, hogy a grafi-
kai műtérrel sokkal jobb minőségű és hangulatú fil-
meket készíthetnek volna. Volt szerencsém látni a
Metal Gear Solid 2 átvetető animációt (PC-s meg-
jelenés a második negyedében várható), amelyek
mind koreográfiájukban, mind pedig minőségükben
messze felülmúlták a Splinter Cellt. A második és
egyben utolsó bosszantó momentum a magára ha-
gyott holttestekhez fűződik. Sokszor fordult velem
elő, hogy a küldetések teljesítése közben számom-
ra érthetetlen okból kifolyólag megszűnne a riasztó
újrátöltöttem a játékládat, megint elértem ugyan-
arra a pontra, megint megszűnne a riasztó. Már az



Ha megfelelően közel kerülünk ellenfelünkhez, lehetőségünk van leütni azt, ám
jobban járunk, ha egy hirtelen mozdulattal hátulról megragadjuk, esetleg fegyvert
szorítunk a hátatékához, még akkor is, ha pisztolyunk üres. Az így elkapott áldo-
zatot kivallathatjuk, testpáncéllként használhatjuk, vagy a retinaszkennerekhez kény-
szeríthetjük.



A játék során karakterünkkel falhoz laputhatunk (Q billentyű). Ilyenkor
Sammel a sarkokhoz lopakodva észrevétlenül kitekinthetünk, vagy fegyverünk-
kel kihajolva takarásból (kihajlást követően a Q billentyű) tehetjük ártalmatlanná
ellenfeleinket.



Terrorista-elhárító ugynökünk a játékban található szinte összes tereptárggyal kon-
taktusba kerülhet. Felmászhatsz a ládákra, használhatjuk a létrákat, felkapasz-
kodhatunk a csöveken, vagy a liftaknában található acélsodronyon is. Bizonyos
esetekben, pl. csöveken csipaszkodva, vagy vezetőkeken lecsúszva pisztolyun-
kat is használhatjuk!!!



Sam legfontosabb és egyben leghasznosabb mozdulatsora. A gugulás közben
haladunk előre, karakterünk halkan araszol a kitűzött cél felé. Fontos megjegyezni,
hogy lopakodva zajtalanul gyalogolhatunk át a tornellekeken, és a magasabb emelvé-
nyekről leugorva is majdhogynem néma csendben érünk földet.



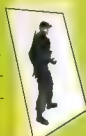
A dupla ugrás segítségével lehetőségünk nyílik magasabb, elérhetetlennek
tűnő helyekre felkapaszkodni. A mozdulatos végrehajtásához álljunk a fal
mellé, és készser egymás után nyomjuk le az ugrás gombot (Shift billentyű)



Szűk folyosókon ponton egyszerűen (a két fal közé állva nyomjuk le egymás
után kétszer az ugrás billentyűjét) előadhatjuk a belga akciósztár legked-
veltebb mozdulatsorát. A kiteresztést követően fegyverünkkel lövéseket
adhatunk le, vagy az alattunk elhaladó őrszemre ugorhatunk.



A magasabb helyszínekről, ládákra, kerítésről, vagy amár említett „Van Damme”
terpeszből az alattunk elhaladó ellenfelekre ugorhatunk, akik leérkezésünkre álju-
tan rognak össze.



A leírásban taglalt, ajtó alatt becsúszott, hajszáloptikus lesekedés mellett klasszikus
módon is kukkolhatunk. Az ajtó résnyire nyitására tartsuk lenyomva a „Space” billen-
tyűt, majd nyomkodjuk a „le” gombot (S billentyű) addig, amíg a panelen meg nem je-
lenik az „Open door stealth” üzenet.



A Splinter Cellben mi is élhetünk az akciófilmekben látott commandósok által
gyakran alkalmazott módszerrel, azaz kitélőhágcsón leereszkedve, az ablakve-
get betorone ronthatunk a házba. Ereszkedés közben célzott lövéseket is lead-
hatunk.



örület határára kerültem, amikor felfigyeltem a képernyő bal felső szélén felvillanó, alig látható üzenetre, miszerint az örök megtámadtak egy hullát. Nem volt mit tennem, keresztül-kasul újra be kellett járnom az aktuális szintet, míg végre megtaláltam a fényárban fejtett delikvenst. Ebből következik a Splinter Cell egyik alapszabálya: a holttesteket mindig kapd fel a hátadra (egyszerűen menközel hozzájuk és nyomd meg a „space” billentyűt), és lehetőleg egy sötét szobába rejteld őket.

A TECHNOLÓGIA FORRADALMA. Miután órákat zengtem a Splinter Cellben csatosorba állított pártatlan mesterséges intelligenciáról és a programban rejlő lehetőségekről, ideje görcsö alá vennem a játék képi világát. Gondolom, a programból lopott képeket nézve tud mindenkinek arcán kiülni a döbbenet. Hát igen, a játék grafikája egyszerűen káprázatos!

Az Unreal Warfare motor által életre keltett világ a Doom 3 megvalósításán minden bizonynyal túlmutat. Itt legelőször, hiszen az Unreal Tournament 2003-ban jelesre vizsgázott engine-t a Ubi Soft programozói vállalat idejű árnyékolással töltözték meg, minek köszönhetően Sam Fisher kalandjai majdhogynem kézzel tapintathatóvá váltak. Az ablakok redőni, beszűrődő fény megvilágítja Samet, a járőröző terroristák sziluettje a fényforrások függvényében nyúlnak el a padlón, a lámpák körül keringő pillangók árnyékai táncot lejtenek a szemközti falakon, és az ablak függönyét elmozdítva hősünket elvakítja a fénysugár.

Mindenhez társul a különböző textúrák kivitelezése, amelyekhez ha Sam hozzáér, azok a fizika törvényeinek engedelmeskedve omlanak rá, vagy megemlíthetném a detonációk következtében felszabaduló gázok részecskéeffektusait, és végül, de nem utolsó sorban Sam Fisher pártatlanul kivitelezett, kezzel animált mozdulatait is, amelyekhez foghatóval eddig nem találkoztunknak a PC-s játékokban.

A Tom Clancy-játékok, ha mással nem is, zenéjükkel mindig felhívták magukra a figyelmet. Nincs ez másképp most sem. A program ritmusként követő hangulatos zene, a fegyverek valószínű hangjai, a kamerák motorjának halk dúzuzsolása és a lámpák körül keringő rovarok alig hallható koppanásai mind-mind tökéletesen illeszkednek a játékhoz, és élellet töltik meg azt.

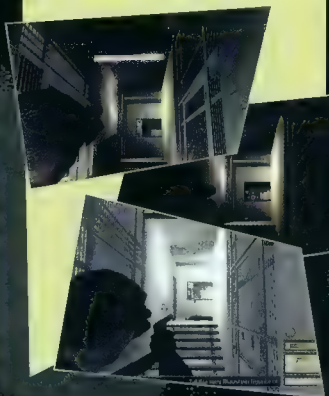
MINDEN IDŐK LEGJOBB LOPÁSGYAKORLÓ JÁTÉKA.

A Splinter Cell majdhogynem minden elemében tökéletes játék. Pártatlan grafikája, sokszínű játékmene-teraktív környezete és kiváló pályatervezése példáulértékű a számítógépes játékok történelmében.

Ezekhez a tökéletességhez társul a kiváló profin felépített, az aktuálpolitikai helyzetet igazított küldetésorozat, melyek teljesítéséhez több mint 30 óra van szükségünk, így a Splinter Cell az RPG-k játékidőjével vetesedve hetekre a monitorok elé szögezik a stílus szerelmeseit.

A Splinter Cell tehát kivételes alkotás, melyhez foghatóval eddig nem volt dolgom, így életemben talán először buzgathatok mindenkit tiszta szívvel arra, hogy ballagon el a legközelebbi szoftverboltba, tegye kosarába a játékot, és

A Splinter Cell legfontosabb taktikai eleme a fény- és árnyékhátások kiaknázásában rejlik. Mivel a játék során egyedül hősünk rendelkezik éjjellátó készülékkel, ezért ha módunkban áll, érdemes korom sötétben végrehajtani akcióinkat. A sötétség elérésének legegyszerűbb módja, ha egyszerűen lekapcsoljuk a villanyt; vagy szétlőjük a helyiségben található fényforrásokat (asztali lámpák, számítógép-monitorok stb...). Ha a szoba sötétbe burkolózott, kapcsoljuk be éjjellátó szemüvegünket („2” billentyű), majd iktassuk ki a „vakon” ténfergő terroristákat.



élevezze a Ubi Soft legújabb gyöngyszemét, amely tényleg megéri az árat! ■ SABA

ÉRTÉKELÉS

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%

97%



DRAGON'S LAIR 3D

A Smithsonian Institution játéktörténeti panteonjában mindössze három olyan program található, amelyet a helyi okosok állandó kiállításra érdemesnek tartottak: a Pong, a Pac-Man és a Dragon's Lair. Az előbbi kettő minden bizonnyal játékelményének időtlenségével vívta ki ezt a megtisztelő pozíciót, ez utóbbi azonban korát messze meghaladó külcsínével lépett be a halhatatlank közé, valamint azzal a ténnyel, hogy a játékos mozi-feeling első – és hosszú ideig egyetlen – úttörőjét tisztelhetjük benne. Az először 1983-ban, lézerlemez, pénzbedobós játékgépre megjelent progi félelmetes sikerrel debütált, megmen-tette a konzolpiacot, és természetesen onnantól kezdve minden évben reinkarnálódott akár folytatás, akár más platformú verzió formájában. 2003-ban, vagyis a játék huszadik születésnapján különleges Dragon's Lairrel állt elő a projekt kedvéért szinte hiánytalanul összeálló régi-új stáb (élén Don Bluth animátor-agytröszttel). 3D-s technológiát alkalmazva készítették el a PC-s és Xboxos konverziót tisztelgésül a játéktörténelem eme monumentuma előtt.

OLDIE BUT GOLDIE. A Dragon's Lairek története minden sztori alfája és omegája, a klasszikus „sárkányt le, kincseket össze, királykisasszonyt meg” mese. A sárkányt ezúttal Singe-nek hívják (és említést érdemel még gazdája, a gonosz varázsló, Mordoc is), a királylányt Daphnének, a tetterre kész lovagot pedig Merész Dirknek, aki mintha ügyetlenségével és olykor hiszténkus viselkedésével kilógna a megszokott héro-

szok közül. Dirznek, mint az sejtethető, egyetlen dolga akad: végig kell bukdácsolnia Mordoc kastélyán, hogy visszaszerezhesse az elrabolt Daphnét. A nagy lovagi tornaóra third person akciójáték keretében zajlik (az 1983-as progi inkább interaktív rajzfilm volt) 250 helyszínen, amelyek között a 38 eredetit is megtaláljuk. És talán ez a Dragon's Lair 3D legnagyobb érdnye: tisztelettel közelített az őshöz minden pixelével ar-

ra koncentrálv, hogy visszaadja a 20 éves felmenő hangulatát. Ez sikerül is neki: meglevonednek a régi színek, az ellenfelek (robotlovag, gyilkírály stb.), a régi csapdák és a gegek (egyedül az előbbin megtalálható, viccesen animált változatos halálmemekek hiányoltam), az új játékelemek (például a további ellenfelek, hiszen van vagy 30 különböző) pedig észrevétlenül épülnek be a régek közé.



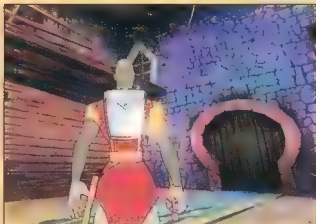
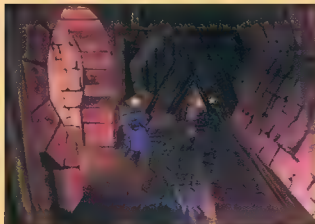
RÉGI IDŐK MOZIJÁR. A Dragon's Lair 3D-nek azonban ez az egyik legnagyobb hibája is: annyira ragaszkodott az eredeti kellékekhez, hogy nem volt hajlandó egyszersmind igazodni a XXI. század elvárásaihoz. A körülbelül 30 órányi ármokfutás bosszantóan lineáris; ha egy helyszínt elhagynak, már nem térhetünk vissza a korábbiakra. Ráadásul Dirk trükkutára is kissé szegényes, ami néha monotonná teszi a játékot. A szokásos futás-ugrás-kúszás hármason kívül csak a bukfencező gördüléseket lehet megemlíteni a mozgástárból, a fegyverzenától pe-

dig kimerül a kardban és a (igaz, többféle töltetű) számszerjában. A túlságosan konzolyökörré játékmenet is soványnak tűnik olykor-olykor, gyakorlatilag semmi olyan elemet nem tartalmaz, amelyet ne láttunk volna már platformjátékban. A „rejtvények” és az ügyességi feladatok 99%-a fél pillanat alatt megfejtethető, legfőbbsször egyszerű tárgy- és kapcsolóhasználati vagy a sokak által oly idegesítő nek tartott ugrálós részekkel találkozunk. Oké, ezek a műfaj kikezdetetlen tartozékai, de kicsit zavaró, amikor a helyszínről helyszínre visszaközönő ismert jeleneteket semmilyen újfajta ötlet nem dobja fel. A Dirk kevéske varázserejét fogyasztó néhány varázstárgy sem szolgál különösebb meglepetéssel: a Sárkány Gyűrűje izombú támadást, a Sárkány Lángra tüzes fegyvert eredményez, a lebegtető Sárkány Szárnyát akár Batman Köpenyének is nevezhetnénk, a Sárkány Pikkelyével a tűztől védhetjük magunkat, a Sárkány Szellemével pedig Dirk életerejét növelhetjük. Mindezek tetejébe a szörnyek és a főellenségek nagy része igen gyenge AI-val rendelkezik, agyrokkanat birka módjára rohannak a kardunkba, így hamar kitapasztalhatjuk, hogy hogyan lehet szinte bárkit megölni néhány motorikus mozdulatsorral.

TECHNIKAI H.O. A játékmenet túlhaladottságát azonban e játék esetében könnyű lenne megbocsátani – még menteni is lehetne a „minden a nosztalgiaért” frázissal. A játéktechnikai kifogásokra viszont nincs menség: két szarvashiba tulajdonképpen tönkretesz a királyiánymentés élményét. A kamerakezelés és az irányítás ugyanis elképesztően rosszra sikeredett: a készítők az előbbit követő és a felhasználó által irányított üzem módban megvalósították, de egyik sem működik tökéletesen. A követő megoldás kissé elnagyolt (néha kife-

jezetten lomhának tűnik), ha pedig saját magunk próbáljuk irányítani a kamerát, akkor egyrészt növesztünk kell egy újabb kezdet, másrészt hamar rájövünk, hogy bizonyos cselekvések (ellenfél be-mérése, néhány ugrás) csak követő nézetben kivitelezhetők. Mindezt megfeli az irányítás, amely kissé eltér a két nézetben, egyikben ugyanis a progi „tombraideresen” kezeli a mozgást (tehát a jobb/bal nyilak hatására Dirk fordul), a másikban abszolút módon (tehát a jobb/bal nyilak egy-egy irányba történő lépést eredményeznek, ráadásul az irány is függ attól, hogy Dirk melyik felét mutatja nekünk). Igen gyakori jelenet, hogy éppen nekifutnánk, hogy átugorjunk egy szakadékot, ám az előre nyílt megnyomására Dirk elrohan jobbra vidám haláliskolijal lezúgva a peremről. Mivel igen gyakran muszáj ugranunk, és néha precíziós műszer-szhez méltó pontossággal illik érkezni, a halálázások száma legalább néhány száz lesz a játék végére – talán ezért van főhősünknek végtelen élete, és talán ezért lehet (majdnem) mindenhol menteni. Végül, az irányítás még bonyolult is, a kevéske mozgást sikerült szerencsétlenül, sok külön gomb-ra elszórni (és az autorun opció nagyon hiányzik). Gamepad ajánlott.

MOTOROS SÁRHÁNY. Az újonc Dragonstone fejlesztői a 3D-verzió kedvéért természetesen új engine-t alkottak, amelynek központi eleme a cel-shading eljárás. Ez a módszer gondoskodik arról, hogy a 3D-modellek megfelelő rajzfilm-design-t kapjanak, és ez esetünkben néhány dögösebb animáció (pl. a kis, illa, pávánszerű Giddy Goonok) kvetélével remekül sikerül is. A grafika így egész pofás lett (dinamikus fény-árnyék és motion blur effektek érdemelnek még említést), a hátterek textúrái is igen jól eltaláltak – talán a poligonszámot



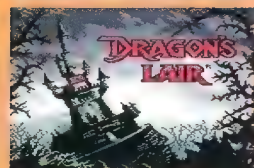
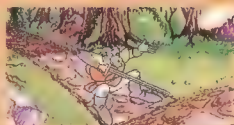
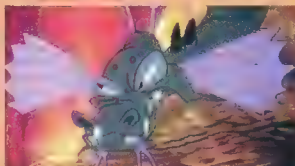
> A DRAGON'S LAIR SÍNERSZTORI

1983-ban a japán Taito cég a Dragon's Lair című videójátékot adta ki. A játék a legendás animációs stúdió, a Hanna-Barbera munkásságának egyik legismertebb alkotása, a Dragon's Lair című animációs sorozat alapján készült. A játék a legendás animációs stúdió, a Hanna-Barbera munkásságának egyik legismertebb alkotása, a Dragon's Lair című animációs sorozat alapján készült.



A játék a legendás animációs stúdió, a Hanna-Barbera munkásságának egyik legismertebb alkotása, a Dragon's Lair című animációs sorozat alapján készült. A játék a legendás animációs stúdió, a Hanna-Barbera munkásságának egyik legismertebb alkotása, a Dragon's Lair című animációs sorozat alapján készült.

A játék a legendás animációs stúdió, a Hanna-Barbera munkásságának egyik legismertebb alkotása, a Dragon's Lair című animációs sorozat alapján készült. A játék a legendás animációs stúdió, a Hanna-Barbera munkásságának egyik legismertebb alkotása, a Dragon's Lair című animációs sorozat alapján készült.



A játék a legendás animációs stúdió, a Hanna-Barbera munkásságának egyik legismertebb alkotása, a Dragon's Lair című animációs sorozat alapján készült. A játék a legendás animációs stúdió, a Hanna-Barbera munkásságának egyik legismertebb alkotása, a Dragon's Lair című animációs sorozat alapján készült.

A játék a legendás animációs stúdió, a Hanna-Barbera munkásságának egyik legismertebb alkotása, a Dragon's Lair című animációs sorozat alapján készült. A játék a legendás animációs stúdió, a Hanna-Barbera munkásságának egyik legismertebb alkotása, a Dragon's Lair című animációs sorozat alapján készült.



lehetett volna növelni (részletesebb modellek, néhány további tereptárgy a kopár szobák ellensúlyozására), de akkor a gépigény bizonyára nem lett volna ilyen örömdeten alacsony. A motor szerintem a célnak tökéletesen megfelel, és egy szavam sem lenne rá, ha a fejlesztők kicsit jobban kitesztelik – néhány videokártya-oprendszer kombinációjával ugyanis nem igazán hajlandó együttműködni, polygon- és textúrabugok jelentkezhetnek, ad abszurdum az is előfordulhat, hogy a program el sem indul.

A több mint 90 percnyi zenét viszont nem érheti panasz. Christopher Stone, az eredeti játék komponistája olyan nagyzenekari darabokat írt, amelyek remekül passzolnak a Dragon's Lair hangulatahoz. A hangok nagy része is teljesen rendben van: Dirkt szintén a 20 évvel ezelőtti szinkronhang szólamaitja meg, és az effektek (láncsörgés, ustrutyógás) is ulnek. E téren egyedül a beszélt dialógusokat keveseltem, ilyenek ugyanis nem nagyon vannak, ami kicsit kemény így 2003 elején.

ÉN VOLTAM A HÍRES EGVEFŐJŰ... A Dragon's Lair 3D külleme tehát tökéletesen illeszkedik az eredetihez, és ennek csak örülnünk. Sajnos a csomagolás alatt a játékképmény is a régi időket idézi, az irányítás pedig még ebbe is jócskán belemondit. Emiatt csak türelmes nosztalgia-fanoknak merem ajánlani, ugyanakkor a szívem szakad meg, hogy Don Bluth és csapata csupán átlagos platform-ugrabugrára tartotta érdemesnek a Dragon's Lair-mitoszt. Kisebb extrák (egy film a régi játékról, néhány vicces játékmód, amelyeket a pályákon levő összes kincs begyűjtésével aktiválhatunk) próbálják menteni a helyzetet, de hiába. Ez a próbálkozás nem jött túl el, bízunk benne, hogy a másik Bluth-klasszikus, a Space Ace készülő remake-je nem jut erre a sorsra. ■ **STÓKI**

> ÉRTÉHELES

78%



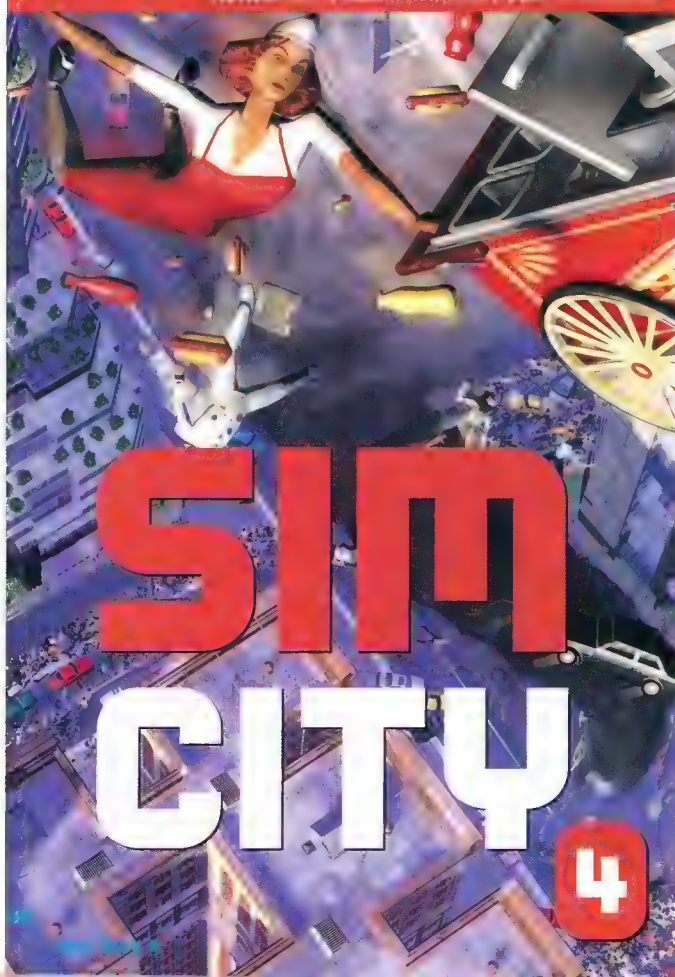
A magam részéről hittem benne, hogy ebbe fogja a nagy magyar királyi (appunikon: közigazgatási) leve szenteste főmesterekben a Brian mester adni, mint hogy a Will Wright - Maxie Electronic Arts tifo bármilyen egyszerű adja a kezét közre, ami nem Sims, annak kiegészítője, online verzió, interaktív kifestőkönyv vagy egyéb peremű. A chizmusban az a jó, hogy az embert mindig kollektív meglepetés érli, hát most is ez történt. Hogyan sikerült rávennie Will Wrightnak konyerado gazdát, hogy ugyan kezd valójában más valami mást is, az aranytojást felő lyuk állandó „letartása” mellett, rejtély. Mindenesetre most ott itt a Sim City, amelyből az egész Sim-örvület 14 éve állandó - és most először nem csak, mint valami kifényesített-feltepirozott ikon, hanem - az emberek szerint - igazán, minden elemében újragondolt és újraformázott folytatás. Lásuk rajon kedvelegesen belebújtunk a Will-né a Sim-uniálárogányba, vagy inkább szisztematizálunk belé a Pálffy Állam, minden városok földterületje. -

AZ ÚJDONSÁG VARRÁZSA. Alig vágnak bele a játékosba, máris megmutatkozik, hogy itt kérem, súlyos változások történtek a legutóbbi rész óta: még az alapkonceptió („Építsünk fel egy várost!”) sem maradt teljesen érintetlen. A SC4-ben nem feltétlenül egy, de akár több tucat várost is fejleszthetünk egymással párhuzamosan, valahogy úgy, ahogy a Simsben a szomszédság összes simjének beletartakodhattunk az életébe. A játék vagy fél tucat előre generált régiót kínál építkezésre, ezek között egyaránt vannak valós (a San Francisco-i öböl, Berlin, London) és fiktív (Maxisland, a tutorialok hazája) területek. Egy régió akár száz részre is fel lehet szabdalva, és akár mindegyik parcellán építhetünk egy-egy új városkát. Ezek a párhuzamos városok ráadásul nem függetlenek egymástól, az emberek ide-oda költöznek majd közöttük, hogy kedvük (és az életszínvonaluk) tartja, de az is megeshet, hogy az egyik városunkban magas a munkanélküliség, a másikban meg sok a szabad munkahely, és a népek szabályosan ingáznak a kettő között.

TELEKSPEKULÁCIÓ. Jól fontoljuk meg, milyen földrajzi adottságokkal rendelkező területen vágnak neki az építkezésnek: például nem baj, ha van tengerpartunk, mert tudunk majd kikötőt üzemeltetni, viszont ha a terület nagyon dombos-dombos, egy csomó pénzünkbe kerül majd a földmunka a jelentősebb építkezések alkalmával, ellenben ha a növényzet sok, az kellemesen visszafogja a légszennyezésünket, és így tovább. A régiótérképre bármikor visszatérhetünk később, és váltogathatunk a már létező városaink ügyeinek intézése között, vagy tetszőlegesen egy újat is kezdhetünk, ha van még helyünk. Néhol találhatunk már előre elkészített, működő városkákat is, érdemes megvizsgálni, hogyan építkeztek a maxisos srácok, a kezdők sokat tanulhatnak belőle.

ÉS MÉGIS MOZOG! Ha kiszemeltük a városunk helyét, máris ugunk a god mode-ba, vagyis a pálya-szerkesztőbe, ahol kedvünkre alakíthatjuk a terepet, mielőtt még bármihez is hozzákezdénénk. Ez ingyen van, élelmebb versenyzők gondolkodjanak előre, és annak megfelelően gyurmázzák a földet, hogy hová és miként szeretnének építkezni a későbbiekben. Amellett, hogy hegyeket emelünk és szakadékokat támasztunk, kifinomultabb eszközök is rendelkezésre állnak, például állat- és növényvilágot teremthetünk, vagy szimulálhatjuk a talaj erőzóját. Isteni hatalmunk ezúttal a Sim City sorozat állandó vendégeire, a különféle természeti katasztrófákra is kiterjed, jöhet a földrengés, vulkánkitörés, tornádó, árvíz, meg minden, amit az átlagos tévéhíradókban láthatunk. Mivel a god mode-ba is visszatérhetünk bármikor, ez egyfajta legális cheat módként üzemel (ki az a marha, aki pénzért fog földmunkákat végezni, ha itt ingyen is

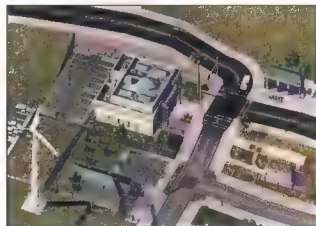
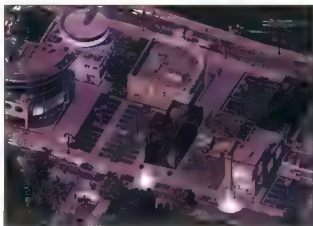
Felvezető: Maxis - Készítők: Electronic Arts - Web: www.maxis.com



lehet?!), a katasztrófák menüje pedig kedves szado-mazo játékszerként, amelyben a játékos vídában orra-szájba szívathatja saját magát azzal, hogy pár gombnyomással tönkrevágja azt, amit addig fáradságos munkával felépített. Persze, látványos meg minden, én ilyen célokra mégis inkább a borszerkót meg a szöges korbácsot javallom...

A god mode ad lehetőséget a napszakok váltakozásának bekapcsolására is, ezt semmiképpen ne mulasszuk el, hiszen nem mindennapi látványosság, amikor leszáll az este, kigyulladnak a város fényei, a közvilágítás, meg az autók fényszórói, de a hajnali fényviszonyok is kellemes látvánnyal kecsegtetnek. Egyébként az egész god mode igen kellemes kivitellel bír: volt már szerencsém néhány 3D-s landscape-szerkesztő programhoz, és bátran kijelenthetem, a SC4 editora bőven a legjobbak között van kezelhetőségben és tudásban egyaránt.

METROPOLIS. Ha tetszésünk szerint feltűrtük a földet, végre-valahára átélhetünk a játék lényegének részébe, a polgármester módja. Igen előzékeny módon a lakosság tűzijátékkal köszönt a pusztá közepén, még mielőtt egy árva viskót is építenünk volna nekik. Köszönjük szépen, és talán álljunk is neki az építkezésnek. A Simsre kísértetiesen emlékeztető kezelőfelületen annyi lehetőség tárul eléink, hogy jó darabig a bőség zavarával fogunk küszködni – nem úgy a rendelkezésünkre álló pénzmag esetén: küszködés ugyan szintén lesz dögvel, de a bőség kizárt. Kezdjük talán a városunk fő részeinek kijelölésével: nem szükséges egyesével felépítenünk a házakat, csak megmutatjuk, hol legyen lakóövezet, kereskedelmi zóna, illetve iparnegyed, és a nép majd önállóan odaépíti a megfelelő épületeket. Mindhárom zónából kijelölhetünk alacsony, közepes és magas „költségvetésűeket”, ezeket nyilván egyre drágább felépíteni,



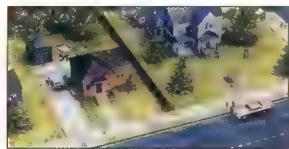
de nagyobb hasznot is termelnek, és persze impozánsabbak is. Ha kellően nagy zónát jelölünk ki, a program automatikusan utcákat is generál bele, bár általában igen ostobán, úgy kell kézzel kijavítgatnunk, hogy illeszkedjen a többi úttal, ami felettebb idegesítő.

Ha ügyesen felvázoltuk a leendő metropolisz kerületeit, nekínlhatunk a komfortosításnak. Első a közlekedés: építsük ki az úthálózatot, eleinte megteszik sima utcák meg pár buszmegálló, a metróval meg a vasúttal ráérünk később is szöszmötölni. Nem ártana áram sem a városnak, pakoljunk egy erőművet az ipartelep egyik elhagyott zugába, és vezessük be mindenhova a villanyt. Hasonlóképpen járjunk el a vízellátással, a szemét kérdését pedig inkább szeméttégtővel, mint szemétteleppel orvosljuk – és láss csodát, a város alapjáraton már működik is, az emberek járnak-kelnek, dolgoznak... és rövid időn belül súlyos gondjaink lesznek, úgyhogy nyomás tovább újabb létfontosságú épületeket emelni, úgymint rendőrség, tűzoltóság, kórház és iskolák. Ezeknek az épületeknek egyéni hatókörük van, azon belül fejtik ki ádósos hatásukat, így kezünk úgy sakkozni velük, hogy az egész várost lefedjük a szolgáltatásaikkal.

Ha minden igaz, a pénztárcánk már erősen az üresség állapotához közelít, de seba, már csak a finomhangolás van hátra, és elindulhat a nagybetűs Élet. Eddig ugyanis az előrelátó játékos pause módban nyomult, hogy ne teljen a drága idő, míg tervezgeti a várost. Hogy miért drága az idő? Hát mert egyes épületeknek nem csupán építési, hanem fenntartási költsége is van. Ezt a költséget mi magunk is növelhetjük-csökkenthetjük (ez már az említett finomhangolás!) egyrészt globálisan az összes adott típusú épületre kihatóan, másrészt egyenként minden épületre. Az egy épületnek jutott fenntartási költség befolyásolja, hogy az milyen hatásokkal „dolgozik”, és azt is, hogy mekkora a hatóterülete. Ez tehát az állandó kiadási oldalunk, ezzel szemben áll az adóbevétel. Az adókulcsokat külön-külön meghatározhatjuk a lakó-, kereskedelmi és ipari zónák három fejlettségi szintjére: nyilván minél magasabb az adó, annál kisebb kedvvel építik-fejlesztik a népek az adott típusú zónát. Egyszer kíváncsiságból kipróbáltam a kis házunkban jelenleg alkalmazott adósávokat, mit mondjak, két heten belül minden épeszü ember elköltözött a városból. Na, szépen vagyunk, a Bokros-csomagra, gondolom, kapásból uninstallálta volna magát az egész program, ahogy van.

> SOSEM JELENT MEG - SIMSVILLE

Ez a Sims és a Sim City közti „hiányzó láncszem” lett volna, amelyben egyszerre irányíthatjuk egy kisváros lakóinak életét (mint a Simsben) és magának a városnak a fejlődését (mint a Sim Cityben) is. A terv túl kemény diónak bizonyult, le is állították a fejlesztést, de – Simsville nem vész el, csak átalakult! – sok jó ötletet és elkészült elemet emeltek át belőle a SC4-be.



A DOLGOS HÉTHŰZNAPON. A puding próbája az evés, lássuk hát, hogy ízlik lakóinknak a „főztünk”. A nagyobb zűröket magunk is láthatjuk a képernyőn: közlekedési dugók, szemét az utcákon, ilyesmi. A nem ennyire szembeötlő gondokat is éreztetik velünk a derék honpolgárok, akiknek a Simshez hasonlóan különféle kielégítendő (egyben -hetetlen) igényei vannak, szám szerint hatféle (és most tényleg nem akarok célozgatni, de már csak ezek illusztrálására is kötelezővé tenném a játékot minden politikusunk számára). Egy: szeretnek szép környezetben lakni - építsünk nekik parkokat, és a luxus-lakóövezeteket ne feltétlenül a szeméttető, a szennyvíztisztító és az atomerőmű közvetlen szomszédságába telepítsük. Kettő: szeretik a rendes közlekedést - küzdjünk a dugók ellen, mint a sebesült emberevő bengáli anyatigris, ne sajnáljuk a pénzt metróra, vonatra és autópályára. Három: szeretik a tisztességes egészségügyi ellátást - toljuk a pénzt zsákszámba a kórházakba. Négy: szeretik, ha a kölkeiket jó iskolákba járathatják - építsünk általános és középiskolákat, később egyetemet, szórjunk el pár könyvtárat is, és ne sajnáljuk tőlük sem a pénzt. Öt: szeretnek biztonságban éledélni - rendőrt minden sarokra, továbbá jól fizetett tűzoltók, és ne hagyjuk, hogy a szegényebb kerületek nagyon lepusztuljanak, mert ezekből a gettókából nő ki megállíthatatlanul a bűnözés. Hat: szeretik, ha az ingatlanjuknak magas az értéke - ha az előző öt rendben van, ezzel sem lesz gond, semmi nem romlja a szavazópolgár kedvét, befogja a száját, és boldog. Nagyjából eme igények állandó kielégítése a játék célja, és az általános népszerűségi indexünk is ezekből generálódik.

Hm. Egyre inkább úgy tűnik, Demszky atyánk valami extra cheatetl nyomja ezt a játékot a való életben, mert Budapest Sim City-s igényei annyira nin-

> SZLENESZÓTÁR

Előbb-utóbb minden játékfejlesztő csapat kitermeli a maga zsargonját, konyhanyelvét. Mivel a Maxisnál jelenleg több, mint kétszázan gyűrik az ipart, ez a jelenség fokozottan megfigyelhető, lássunk néhány példát ezekre a „szak kifejezésekre”!

„Timbuktu” - Ez volt a játék hivatalos bejelentés előtti kódneve, valamint a fejlesztők így nevezték az összes, játékban felépített várost.

„hagyma” - A hétvégi munka nyilvántartására egy hatalmas táblázat szolgált a Maxis iroda falán, a felírata „write in your own hours” („Ide írd a saját óráidat”). Na most: az „own” szócska nagyon rándán volt írva, és valaki „onion”-nak, vagyis „hagymá”-nak olvasta; innentől kezdve a hétvégi túlóra neve egységesen „hagyma” lett a csapatban. Az elnevezés találó: a hétvégezéstől ugyanúgy sírnia kell az embernek, mint a hagymától...

„cohort”, „exemplar” - Misztikus programozó-kifejezések, a pontos jelentésüket senki sem ismeri. Mindenesetre, ha valaki nagyon bennfentesnek akar tűnni a Maxisban, gyakran mond olyanokat felbarátainak fennhangon, hogy „szveasztko cohortok, hogy álitok az exemplarokkal?”

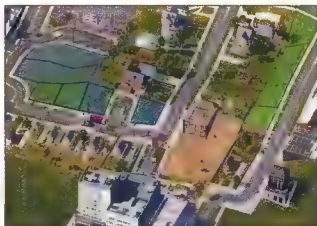
„megetetni a malacot” - Ha valamelyik programozó olyan hibát fejleszt a programba, amelytől az lefagy, köteless „megetetni a malacot”, azaz egy dollárral hozzájárulni a csapat nagy malacperselyének tartalmához. Hogy a project végén mi lett a pénz sorsa, senki sem árulta el...

„túl 3K” - Vagyis túlságosan hasonlít a Sim City 3000-re - a végső érv minden olyan ötlet ellen, amelyik nem tetszik, vagy amelyiket az ember nem akarja megvalósítani.

„meglengetni a gumicsirkét” - Amíg adott objektum eljut a 3D-s grafikus tervezőprogramtól a játékig, egy csomó konvertáláson és exportáláson kell átesnie. Ha ilyenkor valami hiba csúszik a menetbe, és a végeredmény furán néz ki, a grafikus „meglengeti fölötté a gumicsirkét”, vagyis újra végigcsinálja ugyanazt a folyamatot - ilyenkor általában az eredmény is kielégítő.

„Alvin hibája” - Alvin a Maxis egyik végtelenül jólelkű, halk szavú grafikus, így ideális alany arra, hogy minden „gazdátlan” hibát ráfogjon boldog-boldogtalan, így viccesen el is őrve a hiba súlyát.

„Lick-betegség” - A Sim City 3000-ben Lick fagyis pavilonja volt az az épület, amelyik minden sarkon feltűnt (kisebb programhiba folytán). Ezért ha valamelyik épület túl gyakran szerepel a SC4-ben, arra mondják, hogy „Lick betegségében” szenved.



csenek kielégítve, hogy még – aztán mégis három-szor választották újra...

Azok a városrészek, ahol az említett mutatók magasan állnak, vidáman fizetik az adót, s ebből folyamatosan tovább bővíthetjük a várost. Hogy egyre jobban állunk, nyílik meg a lehetőség (és jelentkezik az igény) újabb extra épületek üzembe állítására: építhetünk repülőteret, kutatóközpontot, sportpályákat, szállodákat... Külön kategóriát képviselnek a landmarknak nevezett tünstá-látványosságok, amelyek a lakóink egóját hízalják, és ezzel

parhuzamosan általános közérzetüket javítják: ezek valós látványosságok koppintásai, és igen jópofák, ha sikerül őket felépíteni. Kicsiny szívetem melegséggel tölti el a látvány, ahogy első számú városom, Kiskunbúdosbüköknyös-alsó határában a jobbról a Szfinx, balról a Szabadság-szobor köszönti a látogatót, aki az előtte tornyosuló Chrysler-palotától (na meg a szmogtól, de ez más tésztá) alig tudja kibé-túzni a domboldalban a gigászi „Hollywood” feliratot... Az extra épületek másik fajtáját a játék rewardnak, azaz jutalomnak titulálja, és mindegyik felépítéséhez kemény előfeltételeket szab (bizonyos népesség vagy népszerűség szint elérése, x számú munkahely teremtése, ilyesmik); felépítésük egy-szerre bónusz, de a lakók örülnek nekik és/vagy adóbevételt termelnek, de növelhetik is a gondjainkat, közlekedési dugókat okozhatnak, növelhetik a környezetszennyezést és hasonlókat. Ilyen jutalom-épületből van vagy negyvenfajta: rádióadó, tévéstú-dió, tőzsde, állatkert, stadion és még sokan mások.

SZAKSZERŰ SEGÍTSÉG. A helyzetünk még onto-sabb átlátása érdekében a program mintegy 16-fé-le grafikonon illusztrálja áldásos működésünket (a globális bűnözési, légszennyezési, iskolázottsági adatokat az idő függvényében), illetve a játéktéren ugyanennyi jellemzőnek tudja megmutatni a váro-sunkon belüli megoszlását. Ha ez nem elég, a la-kók kis chat-ablakszerűségben folyton sápitoznak a különféle bajokról, és ha nagy a gáz, felszólal a hét tanácsadónk egyike is. Ezek a tanácsadók nemcsak siránkoznak, de megoldási javaslatokkal is előállnak gond esetén: ha például a pénzünk mennyisége vésszen lecsökken, előpattan a pénz-ügyi tanácsadó, és javasolja, hogy emeljük adót, vagy vegyünk fel kölcsönt – és a szövegére kattintva, mint egy HTML link, azonnal el is jutunk a meg-

> THE SIMS ÉS HIEGÉSZÍTŐI



Minden idők legdurvább sikerű játéka: a minap fejtegette valaki a CNN-en, hogy a kiegészítővel együtt már több, mint 800 millió dolláros (!) forgalmat generált világszer-te. 'Igazából senki nem tudja megmagyarázni, mi a jó abban, hogy a saját szürke kis életünk hétköznapiját játszhatjuk a monitoron is – de a lényeg, hogy jól! A SC4 is sokat merített belőle, de ez meglepő módon egyáltalán nem vált a kárára.

felelő adóállítgató, illetve kölcsönfelvevő panele, nem kell a menükben turkálnunk utánuk. Nagyon hasznos és elegáns megoldás!

HISEMBEREK A NAGYVÁROSBAN. Emítettem már néhányszor a Simsszel való parhuzamokat, hasonlóságokat, de van egy igen konkrét összefonódás is a két játék között, ez pedig a SC4 harmadik játékmódja, a MySim mód. Ebben a módban a Simsben megteremtett és nevelgetett családjaikat tudjuk beimportálni a SC4-béli városunkba. Megmutathatjuk, hogy ki melyik házba költözzön be, és onnantól a sim önálló életet él: munkát sze-rez magának a Simsbeli képzettségeinek megfelelően, gyarapodik és szépítgeti a házat, vagy éppen ellenkezőleg, munkanélkülivé és hajléktalanná válik. Bárhog is, a MySim módban összesen öt Sims-import városi lakó életét követhetjük, ami egy-részt jó moka, másrészt sok tanácsot is kaphatunk



tőlük, hogy hogyan tegyük könnyebbé az életüket, amilyen Tiborciként tolmácsolják folyamatosan a nép gondjait felénk. Ha nincs Sims telepítve a gépünkre, az sem gond, egy raklap előre generált Sim közül választhatunk magunknak ilyen beépített embereket.

A MySimshez hasonló minijáték a diszpécsermód, ahol a rendőr- és tűzoltóautókat küldözgethetjük ide-oda a városban, praktikusan a tűz- és bűnesetek színhelyeire, de pillanatnyi elmezavarunkban akár hiblókládót is generálhatunk velük (pedig hogy megértem a Moccsnak, hogy nem írok politikai célzásokat...)

További Sims-öröksegek a beépített képpelvalóval készíthető fotóalbum és a SimCityScape online közösség, amelyben a rajongók mutogathatják egymásnak a fotóikat, cserélhetik az eszmét és a városkaikat. Ezt érdemes ugyan nem sikerült kipróbálnom (lévén az EA jóvoltából két héttel a hivatalos megjelenés előtt kaptam meg a tesztpéldányt, tapost nekik érte), de a Sims tapasztalataim alapján igen szűfőit és jó hangulatú hely lesz.

NAGYVÁROSI FÉNVEH. A Sim Cityhez hasonló építgetős stratégiai-manager játékoknak a kivitelezés hagyományosan nem az erősségük, a Maxisnál azonban az elmúlt években embertelen mennyiségű munkát fektettek abba, hogy ez a hagyomány megtörjön. A játék rengeteg fajta épületet vonultat fel, amelyek önmaguktól fejlődnek-szépülnek, vagy éppen pukkannak le, ahogy a lakók életszínvonalá változik, ráadásul városaink három különböző építészeti korszakot átölő különféle stílusokban pompáznak – a változatosság szemet gyönyörködtet, nem férhet hozzá kétség. A grafikai motor elvekben 3D-sre váltott az eddigi izometrikus ösvérmegoldásokról, a gyakorlatban azonban mégsem élvezhetjük a teljes mozgásszabadságot (az okokat két-három hónapja egy Maxis-kóder magyarázta el ugyanezeneken a hasábkokon, tessék visszalapozni a gyűjteményben!), négy nézőpontot, és változtatható zoomlási fokokat kapunk csak, ugyanúgy, mint a Simsben (még a kezelőfelület vonatkozó része is pixeles megegyező).

Sokáig önkéntlenül is mozdult a kezem,

hogy forgassam a kamerát, vagy közelebb zoomoljak, nagyon sajnálom, hogy ez a lehetőség kimaradt a játékból. Nekem a legközelebbi zoom is fájdalmasan távolinak tűnt, szívesen gyönyörködtem volna még közelebbi nézetből a városaim életében. A különféle katasztrófák és – főleg – a város északi képe viszont igazán remekül festenek!

A zenék igen kellemesek, változatosak, bár ahhoz talán kicsit túl harsányak, tolakodók, hogy huzamosabb ideig hallgassa az ember anélkül, hogy zavaróvá váljanak (a huzamosabb időt itt súlyos órákban tessék érteni ám!). Szerencsére MP3-ból megy a móka, tehát némi barkácsolás árán a zene a saját ízlésünk szentrire cserélhető. A hangok is megérdemelnék egy erős négyest, a kivitelezés így a műfajhoz képest egészen kiemelkedő, de azért ne várjuk tőle az FPS-ek látványorgiáját.

A minimális gépigény a sorozat eddigi részéhez mérten alacsony, de ez tényleg csak arra elég, hogy a program elinduljon. Ahhoz, hogy nagyobb felbontásokban (ami az átláthatóságnak is igen jót tesz) zavartalanul élvezhessük a játékot, a műfaj hagyományaihoz képest irritálóan erős vas szükségesetünk. Enyhén szólva melbevágott, amikor 1,6 gigás proci és GF3 mellett zoomváltáskor a program még mindig szabad szemmel láthatóan dobálta ki a terepre az objektumokat egyesével... bár ez a játékelményt hosszú távon nem zavarja, egy morcos szemöldök-ráncolást azért megér.

POLGÁR – MESTER? Igen: abszolút (polgar)mastermú a játék! Itt az alapötlet, hogy az egyes épületek csak a saját környezetükben fejtik ki a hatásukat, és a sok kis helyi hatás összességéből alakul ki a teljes város élete, olyan szintű élethűséget kölcsönöz a játéknak, amilyenről az eddigi Sim Citykben nem is álmodhattunk. A helyi hatókörök maguktól értetődően rajzolják rá a várostérképre a maguk Rózsadombjait és nyolckereit – és logikus a gondok kezelése is: ott kell változtatnunk, ahol azok gyökere van – akár bulldózerrel és új városrészek építésével, akár a már meglévő erőink átcsoportosításával. A közlekedés modellezése szinte tökéletes (...jól szervezett úthálózat, Össze-vissza épített utakon a szerencsétlen



autósok igen szálanalmasan kóvályognak zsákutcából körforgalomba, és vissza), a csúcsforgalom és a dugók a kényesebb pontokon a szemünk előtt alakulnak ki. A MySim mód roppant jópofa, én csak a beépített isten móddal nem vagyok kibékülve: minnek ilyen könnyen elérhető csalási móddal ingerelni a játékoszt? A „rendelésre” bekövetkező katasztrófák ötlete is igen szerencsétlen, sokkal jobb lett volna a régi Sim City módjára állítgatni az egyes csapatok bekövetkezési valószínűségét, mint ez a „na, akkor most ide kérek szépen egy vulkánkitörést” módszer. Jó lett volna, ha a szokásos vég nélküli játékmód mellett találunk pár konkrét „küldetést” is, ez már az első részben is benne volt, most vajon miért nem?

Mindezekkel a sirámokkal együtt a sorozat legjobb, legkiforrottabb tagját üdvözölhetjük a Sim City 4-ben, amely elképesztően széles eszköztárával a műfajra fogékony játékosoknak roppant hosszú távú, változatos szórakozást nyújthat. A játék jellegéből adódóan rettentő sokáig el lehet lenni vele mindig újabb és újabb stratégiákból és ötletek kipróbálva, újabb és újabb kihívások elé állítva magunkat. Ha már mindent felépítettünk, mindenünk megvan, akkor is élvezetes csak üzemeltetni a várost, figyelni a sürgös-forgást, a lakók életét. Igényes, kiforrott, profi játék, ami alapján joggal jelenthetjük ki: ez az év is jól kezdődik! ■ HANGU

> ÉRTÉHELES

Sim City 4	22/25
Sim City 3	20/25
Sim City 2	18/25
Sim City	15/25
Sim City 1	12/25
Sim City 0	10/25

PRO Végül a Sim City 4 a legjobb Sim City játék, és a Sim City 4 a legjobb Sim City játék, és a Sim City 4 a legjobb Sim City játék.

KONTAKT Információk: www.simcity.com, www.maxis.com, www.ea.com

MEGNEVEZÉS Sim City 4

MEGNEVEZÉS Sim City 4

MEGNEVEZÉS Sim City 4

MEGNEVEZÉS Sim City 4

// WEBLAPÁT //

Mi is egyáltalán az, hogy „open source”? Erre a kérdésre itt találhatjátok meg a legrövidebb és legautentikusabb választ: www.gnu.org/philosophy/free-sw.hu.html, magyarul a szabadság fogalmának helyes értelmezése a kulcs a dolog megértéséhez; felejtétek el, hogy mindez esetleg a szoftver árára vonatkozna, mert ez nem teljesen helyes így, de javaslom az ímént említett website (www.gnu.org) alapos tanulmányozását. A GNU persze már specializált „alválaikozás”, amely azzal a konkrét céllal indult útjára, hogy létrehozzák a Unix rendszer szabad változatát. Innen a név is, amelynek trükkössége ismételten feszegeti az emberi tűrképesség határait: Gnu is Not Unix, vagyis a GNU nem Unix - mindenki átérzheti a rekurzív mozaikszavak rendkívüli leleményességét, bővebben itt: www.gnu.org/home.hu.html.

Lássuk tehát, merre irányoznak a böngészőnket, ha a gigantikus méreteket öltő szoftverarchívumban óhajunk keresgélni! Az egyik legnagyobb és egyben legjobb site a SourceForge, elérhető a www.sf.net webcímen. A méret itt számít: több mint 50000 szoftverprojekttel és félmillió felhasználóval a SourceForge méltán kiérdemelte a legnagyobb szabad szoftver fejlesztői site címét. A webfarm célja a különböző szabad szoftverek hosztolása és egységesített kezelése. Az idők során a site rengeteg nagyszerű szolgáltatással bővült, nekem például személyes kedvencem a „compile farm”, vagyis a forráskód-fordító online gépezet. A szerviz célja, hogy az egyes fejlesztői csoportosulások az sf.net segítségével a webben keresztül képesek legyenek forráskódjaik bérinássá varázsolására a különböző hardverarchitektúrákon, melyekkel jellemzően nem biztos, hogy mindannyiuk rendelkezik, teszem azt, nem biztos, hogy mindenkinek a szobájában ott figyel a jól megszokott x86 mellett a sparc, az alpha és a power PC is. Ez a szolgáltatás csak egy a sok közül, természetesen ott van még a projekteknek otthont adó file szerver (farm), a projektenkénti létrehozható levelezőlista (jellemzően mindegyik feladatot ellátó szoftver hosztolja saját magát, ez a legszebb az egészben), a forráskód-repositoryk (ezeket a CVS működteti, vagyis a „concurrent versions system”, amely a de-facto szabványa a szabad szoftverek forráskódjainak karbantartására).

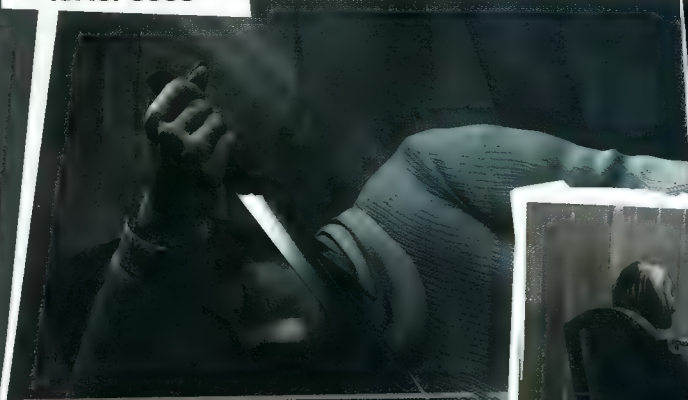
Ha böngészni óhajtjuk a hatalmas archívumot, megtehetjük kategóriánkénti listázással (ez a software map) is, de ekkor készülünk fel rá, hogy egyhamar nem jutunk el a lista végére. Célravezetőbb ennél a kulcsszavas keresés, de persze ilyenkor már tudnunk kell, mi is az, amit keresni szeretnénk.

Ha úgy gondoljuk, hogy a szabad szoftverek csak és kizárólag a kopott farmeros, szemüveges programozók kiváltsága, akkor igen nagyot tévedünk, erre rögtön egy példát itt láthatunk: developer.apple.com/Darwin. Érdekes példának tudni azt, hogy a Mac OS X alapjaiban változott meg, és az operációs rendszer alapját a 4.4 BSD rendszer kezezi, egy szóval az Apple igencsak beleerősített a szabad szoftver vonalba, mint ahogy azt a FAQ-ban is olvashatjuk: developer.apple.com/darwin/ps-faq.html. Állításuk szerint a szabad szoftver modellje a leghatásosabb módja a fejlesztésnek adott típusú szoftverek esetén (tehát nem mindig!), valamint észrevettük azt is, hogy rengeteg fejlesztő egész egyszerűen elvezi ezt a fajta szellemiséget, de ennek persze nem szükségeszerűen kell azt jelentenie, hogy ezek a fejlesztők ingyen és bérmentve dolgoznának, valamint vacsorára csak sült Apache konfigot esznek perl modulokkal...

Mióta egyébként a Microsoft útjára engedte legújabb fejlesztői platformját, a .NET frameworköt, gombamód szaporodnak a szabad szoftver elvén működő programok Windowsra is (naná, hiszen külön zagyaváló szoftvereket kell alkalmaznunk, ha nem akarjuk a forráskódunkat kiadni a kezünkbe!), ami reményeim szerint csökkenteni fogja a Windows mostani rossz megítélését mindenki számára. Természetesen a MS továbbra is valami gonosz ellenségnek tekinti a szabad szoftvert, szerinte ugyanis ez a hozzáállás a piac végét jelentheti egy idő után, de ez mit sem érdeklí igazán a szabad szoftvereket megalkotó programozókat! Itt egy érdekes cikk erről: maccentral.macworld.com/news/0109/06.opensource.php

Végül omlesztve néhány böngészőnivaló site: www.onlamp.com (linux-apache-mysql-php), www.freshmeat.net, www.osdn.com (szabad szoftver fejlesztői hálózat), slashdot.org (híroportál, az egyik legjobb!) ■ iwo





Fajlesztő: Creature Labs > Kiadó: Konami > Web: www.creaturelabs.com

SILENT HILL 2

Az Xbox megjelenése óta számos olyan játékot konvertáltak át PC-re, melyről azt gondoltuk, hogy soha nem fog elkészülni a számítógépes változata. Igaz ugyan, hogy a konzolváltozatok üzleti okokból jóval előbb jelennek meg, de ez igazából semmit sem von le az értékükből. Erre a legjobb példa a PlayStation-tulajdonosok egyik legerősebb címe, a Silent Hill 2. Az eredeti változat 2001. szeptember 25-én jelent meg kizárólag PS2-re. Aztán jött a kibővített Xbox verzió új befejezéssel és egy alküldetéssel 2001 decemberében. A PC-s változat rá egy évre került a boltokba, minimális változtatásokkal. A mentéspontok helyett PC-n bármikor lehetőségünk lesz menteni, sőt még a roppant kényelmes gyorsmentés funkció is helyet kapott. Újdonság továbbá a felbontás állíthatósága is, megfelelő videokártya esetén akár 1600*1200-as felbontásban is élvezhetjük a játékot. Az opciók között lehetőségünk nyílik bekapcsolni a „noir” effektet. Ekkor az egész kép szemcsés lesz, mint valami rossz minőségű kópia egy régi filmről. Igaz ugyan, hogy ez sokat ad a hangulathoz, de a látványt meglehetősen rombolta, így kikapcsoltam.

TÚLÉLŐ HORROR, JAPÁN MÓDRA. Készüljünk fel rá, hogy ez nem az a szokványos túlélő horror, mint amilyeneket az euro-amerikai játékoktól megszoktunk. A Silent Hill 2-ben nem a vér és a csontok testrészek adagolásával kívánják a frászt hozni a játékosra. A lényeg a mestersen kitalált történeten és az állandó bizonytalanságon van. A Silent Hill 2-ben soha nem tudhatjuk, hogy milyen megilletésben részesülünk a következő szobában. Nagyon eltaláltak a félelemkeltés eszközeit is. A sötét folyosón sétálva gyakran hallunk furcsa zajokat vagy éles sikolyokat. Főszaka „leoltott” világya mellett ez különösen ijesztő, főként akkor, ha először járunk a játékkal. Nagyon jól eltalált a program képi világa, a több mint egy éve lakatlan város pusztá látványa is lelemozó. Ehhez jön még hozzá a sűrű, gomolygó köd és a természetellenes sötétség, a hangulat már is adott a horrorjátékhoz. A Silent Hill 2-ben összesen hat különböző befejezést hozhatunk elő, ezek részletes leírását megtalálhatjátok a végjátásában. A történet teljes megértését a játékosok fantáziájára bíz-

ták (leginkább a Twin Peaks sorozatra emlékeztetett). Nincs szája rágós magyarázkodás, az apró részletekből kell összeraknunk a teljes képet. Elmarad a boldog befejezés is, a Silent Hill 2-ben nincs „happy end”, hiába győzzük le a főellenléget, semmit sem oukunk meg.

SZÓRNYEK ÉS AZ ELLENSZEREM... Furcsa mód viszonylag kevés „ellenféllel” kerülünk szembe a játék során. Az utcákon lassan tanyogó zombik, mozgó lábszörnyek és óriási svabbogarak niojáták



a gyantán-látogatókat, ut-elefele csak a körbe- fejtése közben találunk: a vasrudat lóbáló, arc- nélküli nővéreket. Bármilyen meglepő, ezzel be is fejeztük a közelharcú felsorolást, az összes töb- bi szörny főellenség. Ezek közül talán a legfélelme- tesebb a piramisfejű élőhalott, vele többször is összefuthatunk menet közben. Ott csak a játék ve- gen intézhetjük el végleg, egészen addig menekül- nünk kell előle. Fegyverek terén sincs túl nagy vá- laszték, négy közelharcú és három távoli társi fegy- ver áll csak a rendelkezésünkre. A Silent Hill jelle- géből adódóan a leggyengébb fegyverekkel is győz- hetünk, aki úgy gondolja, egyetlen pisztolyra is re- győzheti a fődemont. A sörétes puská és a kara- bély jóval hatékonyabb, közelről elegendő egyetlen lövés az átlagszörnynek.

A JÁTÉK MENETE: EZT BIZONY SZOKNI KELL.

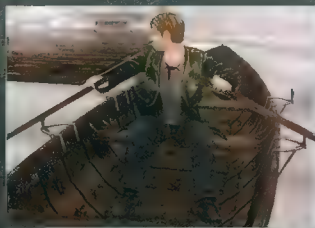
A Silent Hill 2 mesterien ötvözi a kaland- és az ak- cioelemet végig a játékban. Első nekifutásra álán- dó frászban vagyunk, soha nem tudjuk, mi ugrik elő a következő szobából. Rejtvények terén sincs a programnak szegyenkeznivalója, a legnehezebb szinten a klasszikus kalandjátékokat idéző feladva- nyokat kell megoldanunk. A készítő gondoltak a nem hardcore játékosokra is, az akcióreszekben négy, a rejtvényekben háromféle szint közül vá- laszthatunk az indulásnál. A tiszta játékidő az első végjátás során úgy 8-10 óra (a Fate Gates of Dawn 170 órához ez bizony nagyon kevés), azon- ban a hatodik végjátásas után már 2 óra alatt is el lehet jutni a játék végére. Ezt a rendkívül kevés játékidőt a hatféle befejezés valamelyest kompen- zálja: bizonyos cselekedeteink hatására egészen más vége lesz a történetnek. Ezt a túl rövid játé- kidőt hivatott növelni még a melléküldetés is, amelyben Mariának kell megoldania egy kísértet- ház titkait.

A városban kóborolva úgy érezzük, hogy teljes a szabadságunk, ez azonban kicsit csalóka. A készí- tők bizony alaposan behatárolták a bejárható tere- pet útjelzésekkel, lerombolt hidakkal és zárt kerít- tésekkel, igazából csak arra mehetünk, amerre a történet engedi. Néha bizony a játék meglehetősen monoton, ahhoz, hogy átszeljük a várost, néha pe- dig percekig futnunk kell. Változatosabb a helyzet az épületekben (az egész városban négy épületbe mehetünk csak be), a szokványos szörnyhentele- sen kívül itt már agytornában is részt vehetünk. A



leggyakrabban különféle kulcsokat kell megkeres- nünk, hogy a zárt ajtókat kinyithassuk, de az sem ritka hogy egymáshoz nem illó tárgyak összekom- binálásával kell valami egészen elvont eszközt lét- rehozniuk.

A HÍVITELÉZÉS: EGÉSZEN PROFI. A minőség- japán játékok mindig is kiemelkedtek az átlag- nenzónából, elég, ha csak a Final Fantasy sorozatra gondolunk. A Silent Hill 2 mind grafikában, mind zenében maga mögé utasítja a játékpiacot elárasztó közepeszerű alkotásokat. A fekete-fehér filmek- kéző grafika megalapozza a hangulatot, a csodás, filmenként megsegényített muzsika hallatán telje- sen úgy érezzük, hogy mi is a történet szereplő- lettünk. A történet bizonyos pontjain kiválóan ösz- szeszerkelt animációkat láthatunk, a készítők min- den dicséretet megérdemelnek. A menürendszer egyszerű, mondhatni puritán, de a célnak kiválóan megfelel. A felvehető tárgyak gyakran a legfélre- szőbb sarkokban lettek elrejtve, de egy ügyes hu- szárvágással ezt is megoldották. A főhős minden esetben arra fordítja a fejét, ahol felvehető tárgy található. A rejtvények megfejtése nem minden esetben logikus, sokszor csak úgy tudunk tovább- jutni, ha az összes kombinációt kipróbáljuk. Az irányítás billentyűzetről kicsit nehézkes, a játé- kon végig érződik, hogy eredetileg gamepadra ir-



ták. Lassan érdemes lesz egyet beszerezni, a hírek szerint egyre több konzolútra lesz a jövőben. A Konami a közeljövőben két nagy nevet is megien- tet PC-re (Shadows of Memory, Metal Gear Solid: Substance). Az MGS: Substance egy az egyben az Xbox-verzió átirata lesz, bízunk benne, hogy a por- tolásért felelős cég legalább olyan jó munkát vé- gez, mint a Silent Hill 2 esetében. **MOGY**

> ÉRTÉKELÉS

grafika	22/25
hangulat	22/25
szórakoztatás	18/25
kategórián belül	14/15
összesítés	0/0

PRO Felelmes hangulat, hatékony befejezés. Az ak- cio-és kaland-remek ötvöze

MONTRA Rövid játék idő. Megmagarázhatatlan a fa- gyások. Sok felesleges fiktórozás

> CD MELLÉKLET

csufas háttérkép, játék demo

ARÉNA

Resident Evil 3	3
Resident Evil 2	7.25
Alone in the Dark 4	80%





Milyen gyorsan peregnek a percek, lassan már negyedik éve annak, hogy Norrath földjén kalandozhatunk. Hogy repül az idő, mennyit változott a birodalom az évek alatt! Vajon az 1999. március 16-án megjelent EverQuest alkotói gondoltak-e rá, hogy 4 év múlva birodalmukban több mint négyszázezer kalandozó barangol majd, s a világ egyre bővül, mert bővülnie kell, hiszen a hűssé nőtt felfedezői egyre erősebbek és hatalmasabbak lesznek? Talán csak remélték, hogy így lesz...

Immáron negyedik kiegészítője jelent meg annak a programnak, amelyre azok, akik kezdetől fogva játszanak, már legalább 500 dollárt költöttek. Döbbenetes, nem? Ahhoz, hogy ezeket a magas szintű játékosokat megtartsák az egyre növekvő konkurenciaharcban, a Shadows of Lucin kiegészítő nem volt elég, bármennyi újítást hozott is. Így a fejlesztők megalkották az új sikot, melyeken 2002 tele óta harcolhatunk vállaltva, új kihívásokat keresve, tovább feszegetve a kalandozók és Norrath határait.

A TUDÁS SIJRA. A Ruins of Kunark volt eddig az egyetlen kiegészítő, melyet az alapprogrammal együtt adtak ki. Most ezt a sort folytatja a Planes of Power is, melyet nemcsak már meglévő programunk lehetőségeinek bővítésére, hanem új account létrehozására is használhatunk (az egyik azonban kizárja a másikat). Bár a PoP zónáinak nagy része csak magas szintű karakterek számára elérhető, mégis érdemes kezdő karakterek számára is megvásárolni, mert a Tudás sijkáról a megfelelő mágikus könyvek megérintésével elérhető Norrath bármelyik városa!

Tipp! A legegyszerűbb, ha karaktereddel ide kötöd magad (bind), így innen könnyen megközelítheted bármelyik területet, és beállítottagságotól függetlenül biztonságban vagy.

A program feltelepítése után a tapasztalt karakterek a Tudás sijkán kezdenek meg kalandjaikat. Ebben a zónában nincsenek csaták, még egymással sem lehet küzdeni (PvP), ezzel szemben rengeteg új küldetést találhatunk, rengeteg kereskedő portékájából válogathatunk, és minden karakterosztály találhat itt legalább két mestert is, aki segítheti tudása gyarapítását. Itt vannak azok a magas szintű – osztályok szerinti – karakterek is, akik a későbbi harcok során szerzett különleges pergame-néért (ethereal, spectral) magas szintű (60+) varázslatokat adnak, melyek ugyan nem feltétlenül karakterednek valók, ám cserélhetők vagy értékesíthetők.

Érdekesség! E bővígék némelyike akár 1 millió platnát is megér most a piacon.

A PRÓBÁH IDEJE. Míg a Tudás sijkára bárki beléphet, a többi új zóna csak magas szintű karakterek

számára (46+) megközelíthető. Bár a Nyugalom (Plane of Tranquility) sijkja még biztonságos, a többin már csoportosan érdemes közeledni. A PoT-ről alap- esetben négy újabb tér közelíthető meg (Plane of Disease, Plane of Nightmare, Plane of Innovation, Plane of Justice). Ahhoz, hogy a többi sikot is elérhessük, próbákon kell megfelelnünk, melyek jutalmaként a küldetést adó karakter (NPC) úgynevezett flageket ad elismerve, hogy tudásunk és szintünk megfelelő ahhoz, hogy a még nehezebb követelményeket támasztó sikokra lépünk. Az első ilyen próba az Igazság sijkán van, egy mindössze hat főből álló csapat léphet be ide. A csoportot 4 hullámban, 4 szörny támadja meg, s ezeket időre kell megölni. Az arénamester minden szörnyre 20 másodpercet ad, és ha a próba nem sikerül, azt ajánlja, gyakoroljunk még egy kicsit... Ha viszont a negyedik hullámat is sikerül túlélni, megjelenik Prime Executioner Vathoch, akinek a legyőzése komoly koncentrációt és csapatmunkát igényel. Ha sikerrel vettük ezt az akadályt, akkor kis rohángálás és megfelelő NPC-vel való beszélgetés után megkapjuk azt a flaget, mellyel két újabb zónába léphetünk (Plane of Storm, Plane of Valor).



FOAM
A New Line
Producing Event

The Editors of *Entertainment Weekly* present a new line of books, *FOAM*, featuring the most popular and provocative new music. The first book in the series, *FOAM: The Best of the New Music*, is now available. It features the best of the new music, including the most popular and provocative new music. The book is available for purchase at www.foambooks.com.

HÍR 2003. január 9-ei patch után már nem üzött vad az, aki ablakban játssza a programot, hanem ezt hivatalosan is megteheti (alt+enter). A funkció még kisebb hibákkal ugyan, de már működik.

[illegible]

THE SIMS ONLINE

Frissítés: 1.151.16 • Képek: 13.8 • Művészet



Utoljára, ha jól emlékszem, a Pool of Radiance esetében fordult elő, hogy a játékról bétateszt alapján igen lelkes bemutatót írtam, majd amikor a teljes verzió megjelent, egyre családóttabban folytattam a tesztet, míg végül be kellett ismernem, reményeim nem váltak valóra. Sajnos így jártam a The Sims Online-nal is, bár itt jobb a helyzet, mert a játék folyamatosan változik, egyensúlyozódik, így van rá remény, hogy idővel jobb, értékesebb lesz. Ez a teszt tehát a decemberi-Január eleji helyzetkép, és az is bizonyos, mire ezek a sorok megjelennek, számos dolog megváltozik remélhetőleg a játékelmény növelését előtérbe helyezve.

BÉTA VS 1.151.16. A tesztközpontban már a 172-es verziót nyűstölük, de mi, egyszerű földi halandók még a 151-esel játszunk. Nem panaszképpen mondom, hiszen már ebben is rengeteg változás van a bétateszthez képest. Mivel feltételezem, hogy olvastátok a játékról írt bemutatómat (Gamer 2002/03), ezért az újdonságokra, változásokra, illetve az ott kimaradt dolgokra helyezném a hangsúlyt, már csak azért is, mert rengeteg ilyen van.

Az első újtás, hogy amikor új nap kezdődik simünk életében, minden tulajdonsága a maximumon van, tehát tette kész, nincs semmi gond vele. Máris lehet tehát pénz keresni vagy tanulni (az állapotjelzők ekkor el is kezdenek folyamatosan, szép lassan csökkenni). Ebből következően éhen halni most már teljességgel lehetetlen, ráadásul már a legtöbb házban a kaja ingyen van a megváltozott bevételi feltételek miatt (erről később).

A következő igen fontos változás, hogy a szociális akciókhoz szükséges az, hogy a kiválasztott partner elfogadja a közeledést. Ez a bétateszt végén kezdett formálódni, a játékosok nagy meglepetésére, bár ez nem túl életszagú, hiszen legtöbbször a pofonok nem úgy csattannak el, hogy aki kapja, előtte jóváhagyja azt...



A bétateszt idején nem volt annyira szükség a közösségi cselekvésművekre, mint most, ugyanis a szociális állapotjelző leginkább ezekről ment fel, bár még mindig vannak olyan csoportos tevékenységek, amelyek szintén erre szolgálnak (bírárd, buborékfújás stb.). A bevett gyakorlat az, hogy akinek ilyesmire szüksége van, egyszerűen megkér valakit, hogy ölgesse már egy kicsit, vagy táncolhatnak is, aztán mindenki tanul vagy dolgozik tovább. Nem változott az, hogy ha valakivel bizalmasabb viszonyba kerülünk, új szociális lehetőségek nyílnak meg, de ezeket ritkán használják (inkább csak a szerelmi fészék megjelölési helyeken).

A játékosok közti kereskedelem is megújult. Ezeket az akciókat most biztonságosan, új ablakban bonyolíthatjuk, és az ügylet csak akkor zajlik le, ha mindkét fél egyetért. Lehet ez akár tárgyak cseréje vagy egyszerű adásvétel is. A portéka adatait mindkét fél megnézheti (hiszen nem mindegy pl., hogy az mennyire használt, mert ettől függ az értéke is).

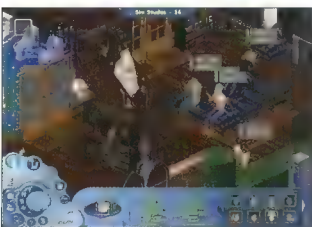
Még egy fontos újtást említenék meg itt (a többire is sor kerül hamarosan a részletek közt), mégpedig azt, hogy az ingatlan típusát már sokkal változatosabb palettán adhatjuk meg, és ennek megfelelően a város-



térképen is jóval több kategória legjobbjai közül választhatunk attól függően, mivel akarjuk előtűni az időt. Néhány példa: pénzszerzés, képességfejlesztés, szórakozás, románc, játékok. A tárgylimít miatti lehetetlen, hogy egy helyen minden profi szinten meglegyen, ezért érdemes is specializálódni.

PÉNZ ÉS SZAKÉRTELEM. Jelentős változások érintették a pénzszerzést és a képességek fejlesztésének menetét is.

A játékban kezdőütkénk tízezer simoleon, ami ugyan már több, mint a bétatesztben kapott hat-ezer, de még mindig nem elég szinte semmire. A telekárak ugyan nem változtak (kb. 3000), ám számos más dolog igen. Karakterünk ugyanis vas



pénzt keres, vagy képességeit fejleszt, a kettő együtt jelen pillanatban nem megy. Cserébe, ha az adott pénzszerzési típushoz kapcsolódó képességünk szintje magas, jóval többet kapunk, mint kevésbé gyakorlott játékosaink. De ez még semmi, mert ha ugyanazt a tevékenységet többen végzik, azért is bónusz jár. Így ha például több mint hét játékos késztül felkesen a kerti törpéket, akkor mindannyian többet keresnek, így aki teljesen gyakorlatlan, az is kaphat annyit, mint az, aki egyedül dolgozik 10-es skill ponttal. A házigazdák természetesen mindenből kapnak részesedést, de ez fix összeg, így a képzettség haszna minden esetben a játékosé.

Most éppen nem divat a pizzakészítés és a pinata püfölés sem, sokkal inkább feladványok megoldása a táblánál, vagy a „kerti törpe parti” a menő. Van egy logikai játék (code), amelyet legfeljebb 3-an játszhatnak; ez is jól jövedelmez, ha mindenki viszonylag magas szintű (7+) az adott területen, ahol ő van (body, logic, mechanical), de ez is halál unalom egy idő után, mert általában az egyik játékos drágát, a többi csak mint a gép nyomja a megadott betűt. A labirintus játék (maze) szórakoztató, és most éppen egész jó bevételi forrás is, mert ebben az egyik játékosnak ki kell vezetnie a másikat a labirintusból úgy, hogy ő nem tudja, az hol van (csak a színes négyzetekkel tarkított labirintust látja), míg a másik az adott hely paramétereit írja le (milyen színűen áll, és merre lát falakat).

A képességek fejlesztése halál unalmas, de több módon is történhet (pl. body fejlesztéshez táncolással, úszással és kondízással is), és minél többen gyakorolják ugyanazt (azonos területen, de nem muszáj azonos eszközzel!), annál gyorsabban megy. Így a sebesség akár 99% is lehet. A trükk az, hogy ha a karakter összes képességszámának száma meghaladja a tízet, akkor azok lassan, de biztosan elkezdnek csökkenni, így vagy egy területre kell szakosodni, vagy folyamatosan fejleszteni kell azt a kettőt-hármat, amit választottál. A slágerképességek általában a legjobb pénzszerzési módok függvényében változnak.

Sajnos az egész játékidő tulajdonképpen azzal telik, hogy pénzt keresel, vagy képességet fejlesztesz, lehetőleg ott, ahol sokan vannak, és túlzottáserőn ellátod

> FANATINUS OLDALAK

Bár a TSO honlapján feltüntetett rajongói honlap-lista első látásra soknak tűnik (hiszen több mint száz van), ez ne tévesszen meg senkit. Ezek a honlapokon ugyanis a városok lakóközösségeinek oldalait olvashatjátok. Igazán érdekes olvasmány, események, élménybeszámolók, meghívások (rendezvényekre – pl. esküvő, buli stb.), állásajánlatok (keresnek tanácsokat, takarítót, VIP kiderítőt (!), szakácsot, és már most krupját a majdani kaszinókba), szobátárskereső. Szóval van itt minden. Ha valakinek szerencséje és ideje van utána járni, igazán jó közösséget vagy melót is kifoghat.

karaktered fizikai szükségleteit. Aml a leginkább kétségbeesett, hogy mindeközben a játékosok legalább 70 %-a AFK (away from keyboard), tehát nem ül a gépe előtt, még csak nem is beszélget vagy ilyesmi (bevallom, nemegyszer én is ilyenkor porszivóztam, vagy takarítottam le az asztalt).

HÜLÖNÖS HOMMUNA. Egy ingatlanon mindig egyetlen tulajdonos, és legfeljebb hat szobátárs lakhat. Így ha mindenki otthon van, még nyolc látogató érkezhet a házba. A házigazdák általában gondosan megválogatják, kikkel kerülnek tartósan egy fedél alá, hiszen anyagi érdekük, hogy az oda látogatók rendszeresen visszatérjenek.

A program ugyan figyelmeztet a lakóközösségekhez való csatlakozás szabályaira, ám általában az ingatlan tulajdonosának egyéni feltételei is vannak. Tudni kell azt, hogy ha a játékos valahova társbérként beköltözik, később nem hagyhatja csak úgy ott a lakást, a kiköltözés egyelőre jóval bonyolultabb. Egyszerűbb eset az, ha a házigazda kívánja őt kirúgni, mert ezt megteheti minden indoklás nélkül. Ám ha a lakótárs kíván távozni, például a házigazda tudta, vagy hozzájárulása nélkül, előtte új lakhelyt kell találnia, legyen az akár új társbérlet, vagy saját telek. Otthontalan többé tehát nem lehet (kivéve, ha méretes adóssága miatt kirúgják)! Ezért ajánlom, először mindenki élvezze ki a szabad, kötetlen életet!

Természetesen a szobatársi titulus nem értéktelen, ebben a pozícióban is vannak helyi kiváltságok: kilíthatunk símeket az ingatlanról, elhelyezhetjük adománygyűjtő üvegeinket, birtokolhatunk a telken legfeljebb száz tárgyat, használhatjuk az azon lévő különleges eszközöket (tűzhely, mikro, DJ-szett stb.) és nem utolsósorban részesülünk a bevételekből is.





ADÓ. Az adózás, a bevételünkkel levont sarc természetesen ezt a játékot sem kerülheti el. Az ingatlanok bevételeihez költségek is társulnak. Jelenleg az adó a ház méretétől és az ott lakók által otthon töltött játékorától függ (ha legalább egy lakó nincs otthon, az ingatlan más játékosok által sem látogatható). A kiadások a számlaablakban jelennek meg, és ezeket lehet automatikusan is fizetni (például hitelet). A lakótársak kifizethetik egymás számláit is, ám ha valaki tartozik, nem vásárolhat új tárgyakat (a régieket eladhatja, esetleg ebből rendezheti tartozását).

Ha valaki sokáig nem fizet, akkor a pénzét automatikusan levonják készpénzéből, vagy ha nincs, neki, akkor az is elképzelhető, hogy az utcára kerül, és a tartozása a többi lakótárs között szétoszlik. Ha nincs ilyen (tehát ő a házigazda), akkor bizony elveszti az ingatlant, és a tárgyal a „zsebébe” (inventory) kerülnek.

CSEVEGÉS. Ha másban még nem is, ebben aztán a program tényleg profi. A 3D-ben megjelenő világ az adott ingatlan, ahol vagyunk. Itt egyszerűen buborékokban bukkannak fel azok a szövegek, amelyeket a köz számára mondunk. Ám lehet magánbeszélgetni és levelezni is, ha az ismerősünk esetleg éppen nem online. A TSO-ban is létrehozhatjuk barátaink listáját, illetve azokét is, akinek üzeneteiről nem is akarunk tudomást szerezni.

Itt említeném meg, hogy ha valaki hosszasan távol van a billentyűzetétől (AFK) úgy, hogy ezt a funkciót a játékban nem kapcsolta be (ekkor a karaktere mester jögi módjára lebeg), akkor a program egy idő után automatikusan kilép vele a városképhez.

TIPPEK TRÜKKÖK. Egy napról napra változó játékhoz meglehetősen nehéz tippeket adni, ezért leg-

hasznosabb használni a hivatalos helprendszer (thesimsonline.custhelp.com), és böngészni a fórumokat, ahol a fejlesztők rendszeresen válaszolnak a feltett kérdésekre (ez nagyon pozitív!).

A legfontosabb, hogy időt kell szánni arra, hogy az ember beilleszkedjen. Eleinte érdemes vándorló életmódot folytatni, fejleszteni a képességeket, ismerkedni és pénzt gyűjteni. Jól jövedelmező birtok építést csak csoportoson lehet megvalósítani, így el kell dönteni, belevágsz-e egy ilyenbe, vagy inkább csatlakozol valamelyik lakóközösséghez.

Nagyon sok a család, aki leluhász céljából bevesz. Általában néhány ezer simoleont kér, majd pár nap múlva már ki is rúg vélt otthonodból. Érdemesebb tehát azonos értékben tárgyakat vásárolni (akár a házigazda rendelése szerint), mert ezeket ilyen kellemetlen esetekben automatikusan magaddal viszed majd a „zsebedben”.

SUMMA. Érdekes, hogy a TSO eladásai akadózva indultak, pedig a megjelenés előtt nem csak az online magazinok voltak tele vele, hanem olyan lapok is írtak róla, mint a USA Today, a TIME Magazine vagy a Boston Globe. Mindezek ellenére az első hétvégen mindössze 12000 példány adtak el – mintha a játékosok megérették volna, hogy ez a program még nem az a program...

Engem ez meglepett, hiszen amióta csak megjelent, a The Sims, illetve valamelyik kiegészítője minimum ott van a tízes toplistákon, méghozzá igen előkelő helyen. És bár az év utolsó napján a hivatalos sajtóközlemény szerint több mint ötezer (nem tévedés!) szíveszerzi bult tartottak a TSO városokban, ennek ellenére az a sims nem került fel a december legjobbak közé. Márpedig ahhoz, hogy a The Sims Online 25 milliós beruházása megtérüljön, legalább 200000 regisztrált és fizető játékost kellene, ehhez

azonban úgy tűnik, változtatásokra lesz szükség. Ám szerencsére ezt az EA is tudja, érzeli...

HÖZELÁJÓV. A vart siker elmaradt tehát, egyelőre. A játékosok száma a mai napig nem éri el a százezer, még úgy sem, hogy a több mint nyolcvanezer bétatesztelő (kb. 43% nő) 1 héttel tovább játszhatott, valószínűleg pont a tervezettnél jóval alacsonyabb szintű eladások miatt. Információim szerint az alapítók közül (karakterképernyőjükön külön kis ikonk kaptak) körülbelül tízezer vásárolta meg végül a játékot.

Az EA 2003. január 8-án kiadott sajtóközleményében számos újítást ígér:

- zenekari csapat alakítását igénylő memória játékot (?), amellyel pénzt is lehet keresni (a játékosok által kért szaxofonos még mindig nem lesz, de dob és trombita, ha minden igaz, már igen),
- kaszinó-környezet kialakítására alkalmas tárgyakat, ahol szerencsét lehet majd próbálni,
- tárgyak egymás közti eladásának opcióját, sőt
- játékon belüli vásártér kialakítását,

és végül, de nem utolsó sorban a játékosok által létrehozott tárgyak importálásának a lehetőségét, ami az offline verzió esetében igen nagy siker. (Sőt, az egyik fejlesztői interjúban elröppent a hír, miszerint a karakterek is alakíthatók lesznek.)

Mindezzel a gondom az, hogy még mindig minden a pénzről szól, és élvezetet csak a csevegés nyújt, tehát alapjaiban nem fogja megrengetni a játékmenetet. Valahogy a koncepciót is kellene változtatni, különben az első online sims nem fogja tudni eltartani magát, hiszen ki fizetne ezért ennyit (program kb. 50 dollár + havidíj 10 dollár).

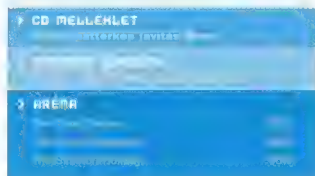
Most talán mi, európaiak még jobban is járunk, hiszen itt a program csak idén, Valentin-napra jelenik meg, és szerintem addigra kialakul a simsek online sorsa, remélhetőleg mind az EA, mind a játékosok számára kedvezően! ■ **LLY**

> ÉRTÉHELES



PRO Rengeteg hasonló érdeklődési emberrel ismerkedhetsz meg, új barátokat szerzhetsz > „Igazi” simék között elhittél simlelt

HONTAR Ugyanezt kevésbé látványos formában megteheted bármelyik csevegő szobában > Játék közben nyugodtan kutakodhatsz szobáiban



STAR TREK: STARFLEET COMMAND 3

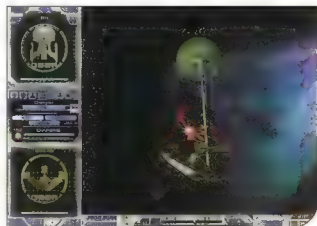
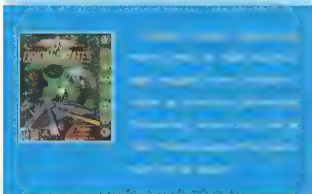
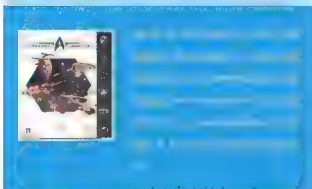
(Körmöcsk, Taldren / Hódos / ...)



A HARMADIK ELJÖVETEL. Az igazán hírneves, komoly érdeklődésre számot tartó alkotásokat jegyző maroknyi elit fejlesztőcsapattól eltekintve meglehetősen kevés alkotógárda mondhatja el magáról, hogy valamelyik játékuk idővel sorozattá nőtte volna ki magát. E kevesek közé tartozik a nagyközönség által finoman szólva is csak kevesse ismert Taldren is, amely immár a Starfleet Command névre hallgató, Star Trek témájú sajátos szimuláció/válószerű stratégia hibridjének harmadik inkarnációjával jelentkezik. A második rész megjelenése óta eltelt bő egy év az intenzív szoftverfejlesztés mellett ráadásul arra is elegendőnek bizonyult, hogy a jobb sorsra érdemes csapat a mostanában gyengélkedő Interplaytől az Activisionhoz igazoljon. E lépés feletlen helyesnek tűnik annak fényében, hogy ez utóbbi kiadó hatékonyabb marketinggélével számos Star Trek játékot (pl. Voyager: Elite Force, Armada I-II.) segített világméretű sikerhez - ellentétben francia vetélytársaival, amely hosszú éveken át kihasználatlanul hagyta a Starfleet Commandban kétségkívül meglévő potenciált. Adjuk mindehhez hozzá, hogy a legfrissebb rész megjelenése csaknem pontosan egybeesett a X. Star Trek mozifilm, a Nemezis premierével (legalábbis a civilizált világ túlnyomó részében, ti. kis hazánkban a film forgalmazójának "hála" csak több hónapos késéssel mutatják be), s elméletileg máns igazi sikervárományos áll előtünk. A legfontosabb kérdés, amely azt hivatott megválaszolni, hogy a Taldren tudott-e élni a felkínált lehetőséggel, persze még továbbra is nyitott: vajon a csillagok szerencsés állása mellé

megfelelő színvonalú kivitelezés is társul-e, vagy pedig újabb hosszú éveket kell várni egy igazán sikeres próbálkozásig?

ÖRSEGVÁLTS AZ ENTERPRISE-ON. A sorozat korábbi részeihez képest a legszenbetűnőbb változást kétségkívül a történeti háttér megváltozása jelent: míg a Starfleet Command I. és II. a klasszikus tévésorozat és a mozifilmek kínálta alapanyagból merített, addig a III. rész már egy évszázaddal későbbi, a "Next Generation" 178 epizódjából merített korszakba repít el minket. A váltásban vélhetően két fontos tényező is szerepet játszott. Először is, a fentebb említett kiadóváltás következtében a fejlesztők immár hivatalosan is hozzáférhettek az "Új Nemzedékkel" kapcsolatos licencekhez (az Interplaynek csak a klasszikus sorozatra épülő adaptációkra voltak jogai). A második ok, ha lehet, még prózailab: a jelenleg is számos tévécsatorna műsorán futó "Next Generation" lényegesen nagyobb népszerűségnek örvend napjaink potenciális



játékosai körében, mint az 1966 és 69 között, vagyis több mint 30 éve (!) bemutatott, és a képernyőkön immár csak elvélve felbukkanó előd. Bizony-bizony, míg a Star Trek-függőséggeggel beoltott populáció többsége tökéletesen tisztában van azal, hogy kik is azok a Borgok, azt valószínűleg már csak jóval kevesebben tudnák megválaszolni, hogy annak idején pontosan milyen baja is volt James T. Kirk kapitánynak és sorstársainak a Gornokkal, a Hydranokkal, a Lyranokkal, vagy ne adj' isten az Ornon Kalózokkal – márpedig az előző részekben éppen ezek voltak a legyőzendő ellenfelek... Így nem véletlen, hogy a Starfleet Command III. nem valamikor a Star Trek univerzum XXIII. századi "múltjában", hanem inkább XXIV. századi "jelenében" veszi fel a történet fonalát (egész pontosan a másik népszerű tévésorozattól ismert űrhajó, a Voyager hazaérkezése, és a Nemezis történései közötti időszakban). Az események középpontjában, akárcsak az új mozifilmben és számos más Star Trek témájú játékban (pl. New Worlds, Away Team) ezúttal is a legutóztakozottabb faj, a Romulánok állnak, akiknek célja ezúttal az, hogy éket verjenek a két friss szövetséges, a Föderáció és a Klingon Birodalom közé. Ha pedig valakit mindez nem elégténi ki, annak megnyugtatóására közölöm, hogy a későbbiekben természetesen a lassacskán már-már elmaradhatatlannak számító Borgok is szerepet kapnak, akik persze most is a tőlük elvárható célratörő, hidegen számító, kegyetlen és perfekcionista módjukon avatkoznak be a történésekbe.

A 'REALITÁSON' TALAJÁN. A Starfleet Command III. esszenciáját amúgy éppen a fent említett négy faj köré felépített hadjáratok adják, amelyek keretében végre-valahára az Alfa Kvadráns valamennyi nagyhatalmának oldalán megértehetjük

STARFLEET COMMAND III ÉS STAR TREK: NEMEZIS

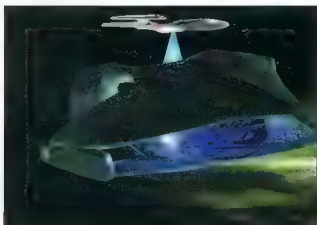
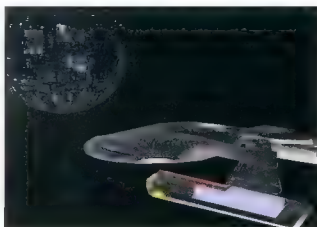


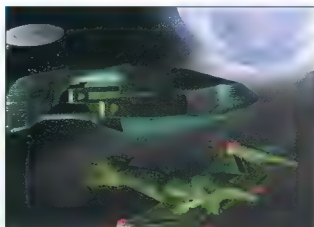
A X. Star Trek mozifilmet övező űrületet kihasználva nemrégiben a Starfleet Command III-hoz is készült egy, a Nemezis történéseihez kapcsolódó kiegészítő kiegészítéscsomag. A játékos ebben Lord Shinzon, a film egyik főszereplője hajójának, a Scimitarnak irányítását vállalhatja magára – sajnos csak egyetlen misszió erejéig. A küldetés rövidsége felett érzett fájdalmat valamelyest enyhíti, hogy a játékot fejlesztő Taldren és a film designerei némi exkluzív művészi tartalommal is kedveskedtek a rajongók számára: így akár a Scimitar, a Scorpion, sőt, a korábbi részekhez képest számos új módosítással ellátott Enterprise-E tervelt is megcsodálhatjuk. A kérdéses file mérete mindössze 11 MB, így vélhetőleg senkinek sem okoz majd gondot a letöltése, ami legegyszerűbben a http://download.activision.com/activision/stfc3/sfci_nemesis_add-on.exe webcímről kivelethető. Megjegyzendő, hogy habár maga a játékcsoomag teljességgel ingyenes, használatához mindenképp szükséges az eredeti szoftver is.

magunkat. Arra viszont már előzetesen készülünk fel, hogy bizonyos fajok kapitányait megszemélyesítené lényegesen többször fogunk az univerzális teremő által könnyűnek találtni, ti. más alkotásokkal összehasonlítva a választható oldalak kiegyensúlyozottsága ez esetben igencsak viszonylagos... Mindennek persze oka vagyon: a Taldrenes fiúk (lányok?) inkább ragaszkodtak a sorozatok és a mozifilmek "valóságához", mintsem hogy áldozatokot tegyenek a játszhatóság oltárán. Részemről csak üdvözlöni tudom a fejlesztőknek a "realitásokhoz" való ilyesfajta ragaszkodását, bár találkoztam ellentétes véleményekkel is (legalábbis az online szakzsajto egy része igencsak fanyalgott a játék eme aspektusa felett). Tény, hogy nem ez az a játék, amelyikben egy kezdő Föderációs kapitány (ha még oly rátermett is) belépő szintű hajójával és tapasztalatlan legénységével komolyabb gondot okozhatna egy Borg Kockának, vagy egy Romulan Harci madárnak... Nem, ez az a játék, amelyikben az említett kapitány az ilyen

helyzetekben hajójával együtt másodperceken belül izzó gázfelhőként végzi, pontosan úgy, ahogy annak történnie kell. A realitásérzetet a csak felsőfokú jelzőkkel illethető MI is nagyban fokozza: a komputer által megszemélyesített kapitányok nagyszerűen használják ki saját hajók erősségeit, ill. az emberi játékos hajóinak gyengeségeit. Manőverező képességük kiválóan, tűzvezetésük jónak mondható, sőt, még taktikai felkészültségük (beleértve az alakzatokban való működést) is átlag feletti, talán csak az energiamenedzsment terén nem jeleskednek, legalábbis számomra úgy tűnt, hogy nem nagyon használják ki a fegyverrendszerek vagy a pajzsok "felturbózásának" lehetőségét.

LÁBAM ALATT SÍHSÁG, FEJEM FELETT FESZTEG EGEN... A játékos a Starfleet Command III-mal töltött idő döntő többségét valószínűleg a valóidejű harci szimulációs részzel tölti majd (kivéve persze azokat a megszállottakat, akik számára a min-





den részlete kiterjedő egységstatuszúkat áttanulmányozása jelenti az igazi élvezetet). Itt, akárcsak az előző részekben, azonnal szembeötlőnek az alkotás gyökerei, amelyek valahol a Starfleet Battles elnevezésű táblás játék körül keresendők. Mindez nem is volna különösebb baj, ha a másolas csupán a szabályok átvételére korlátozódna (mozgáspontok és sérülések kiszámítása stb.), azonban a Starfleet Command III sajnos a játéktér behatároltságát is megkorlátozta nagynevű elődjétől. Az említett korlátozás két – legalábbis számomra – igencsak zavaró körülményben realizálódik: egyrészt a játék nélküli a függőleges mozgás lehetőségét, másrészt az aktuális játéktér határainak (amelyeket egy felettebb "valóságúh" vörös záróvonal jelképez) túllépése hajónk csaknem azonnali megsemmisülését eredményezi. Szimuláció/ústratégia ötvözetéről lévén szó a kettő közül főleg a Z-tengely hiánya fáj, hiszen a játékos így számos olyan, a háromdimenziós tér előnyeit kihasználó taktikáról kénytelen lemondani, amelyek sikerrel voltak alkalmazhatók mind az Armada II-ben, mind a Homeworldben. A kétdimenziósság sajnos nem korlátozódik a manőverezési lehetőségekre, hanem a vizuális megvalósítás terén is jelen van: a háttérre "ragasztott", ráadásul alacsony felbontású textúrákkal megjelenített csillagközi gázfelhőknél valószínűleg csak kevés elszomorított látvány létezik. Szerencsére a nebulákkal ellentétben az aszteroidák, a planeták és persze a hajók már valódi térbeli objektumok, és a textúrázottságukra sem lehet panasz, igaz, a 3D-s motor által produkált látvány minősége még így is fényévekkel elmarad a Bridge Commanderben megtapasztalhatóétól. A hanghatások sem jobbak, sem rosszabbak, mint az előző részekben, viszont a szinkron színvonalra érezhetően sokat javult. Ez elsősorban a hangját a Starfleet Command III mellett számos más Star Trek

témájú játéknak is kölcsönző, a mozifilmekben és tévésorozatokban Jean-Luc Picard kapitányt megsemmisítő Patrick Stewartnak köszönhető, de a többi szinkronhangra sem lehet panasz (a Klingonok érzelmektől túlfűtött, és a Borgok emócióktól mentes gepgahangon előadott monológjai különösen hangulatosak).

SZIMPLICITÁS VS. KOMPLEXITÁS. Érdekes módon a Starfleet Command III egyszerre tesz lépéseket az egyszerűsödés és a bonyolultabbá válás irányába: ez a két párhuzamos, ám ellentétes irányú folyamat elsősorban az interfész ill. az erőforrás-menedzsment kapcsán figyelhető meg. A II. rész meglehetősen sok kritikát kapott amiatt, hogy a rakéták és az ellenük használatos elektronikus zavaró-berendezések, valamint az egyfajta hierarchikus rendszerbe szervezett pajzsok használata indokolatlanul túlbonyolítja a kezelőfelületet, és ennélfogva magát a játékot is. Nos, a panaszok meghallgatására találtak, és ezek a funkciók csaknem teljesen kigyomlálásra kerültek, az interfész pedig minden eddiginél egyszerűbb és áttekinthetőbbé vált (igaz, még így is a legösszetettebbek egyike). Másfelől viszont a fejlesztők visszacsémpéztek néhány, az I. részben látott RPG-szerű elemet: a küldetések sikeres teljesítésével megszerezhető presztízs pontok függvényében a játékosnak ismét lehetősége nyílik tisztjeinek megválogatására. Márpedig, mint azt McCoy, Scotty, Mr. Spock és Sulu példájából tudhatjuk, egy jó egészségügyi tiszt, főmérnök, tudományos tiszt, vagy "kormányos" jelenléte döntően befolyásolhatja az események alakulását.

VÁLTOZÓ VILÁGÉGVETEM. Végezetül feltétlenül említést érdemelnek még a Starfleet Command III

többjátékos és internetes lehetőségei is. A multiplayer rész igazán ötletes játékmódokat vonultat fel, amelyek közül talán a "Battlefest" elnevezésűt érdemes leginkább kiemelni: ez lényegében a "Free for all" (vagy az FPS-ek terminológiájával élve: deathmatch) továbbfejlesztett változata, amelyben a játékos aktuális hajójának pusztulása után egy hajószállal "feljebb lép", vagyis erőteljesebb egységgel térhet vissza a küzdelembe. A sor mindaddig folytatódik, míg a játékos el nem éri a legmagasabb hajószállal, ilyenkor ugyanis az egység pusztulása egyúttal a játék végét is jelenti – az egyetlen alternatíva, hogy még előttünk végzünk ellenfeleinkkel, mielőtt ez a szomorú pillanat bekövetkezne. A Starfleet Command III legnagyobb erőssége minden pozitívuma ellenére azonban mégsem az egyszerű többjátékos mód, hanem a dinamikus küldetés-generálás képességével is felvértezett internetes játéktér, az előző részekből már ismerős Dynaverse számít. Ezt leginkább a MMORPG-k mintájára érdemes elképzelni, ahol azonban nem egy virtuális szuperhős, hanem valamilyen csillagbirodalom kapitányának bőrébe bújhatunk, és cselekedeteinkkel aktívan befolyásolhatjuk az Alfa Kvadráns erőviszonyait. Igaz, ehhez annak a több ezer másik kapitánynak is lesz néhány szava, akik szintén az áltáluk választott oldal érdekében munkálkodnak ugyanúgy hírnevet és dicsőséget (is persze begyűjthető presztízs pontokat) keresve...

A magam részéről mindenesetre lelkesedéstől lángoló szívvel ajánlom minden vállalkozó kedvű Gamer olvasónak, hogy tegyen egy próbát ezzel a rendkívül élményt kínáló játékmóddal, ha pedig erre nincs lehetősége, akkor vesse bele magát a Starfleet Command III hadjáratának egyikébe szinte garantált, hogy a Star Trek-játékok rajongóinak táborra újabb fővel fog gyarapodni... **JOSHUA**

> ÉRTÉHELÉS



PRO: A Star Trek: Starfleet Command III a legjobb Star Trek játék.

KONTRA: A Star Trek: Starfleet Command III a legjobb Star Trek játék.



NASCAR THUNDER 2003



Az egész napos rohanás után fáradtan hazaértem, leparkoltam a garázsban, bezártam magam mögött az ajtót, és végre kifújtam magam. Az esti karbantartás után kényelmes ruhát vettem fel, lehuppantam a gép elé, és betöltöttem a Thunder 2003-at. Ekkorra már minden elcsendesedett. A körülményekhez illő éjszakai Daytonát választottam, 400 mérföldes, tehát 160 körös versenytávval. Végre egy jót játszottam...

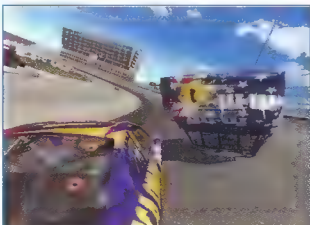


...volna, de első nekifutásra egyáltalán nem éreztem ezt, hogy én ezt a játékot meg fogom szeretni. Úgy tűnt, az EA Sports NASCAR szekciójának újabb gyenge ereszteséhez lesz szerencsém, illendőségből játszom vele, amíg tart a türelmem, addig rá kemény 70-et, aztán unntall. Tehát elkezdtem a nyüzögőpróbát. És milyen jól tettem...

VALÓ(TLAN) VILÁG. Szóval elkezdődött a verseny előtti csinnadratta, a pálya felett elhúzó vadászgépek, a műsorközlő mondikája és a rajtfelállás bemutatása, de a legfontosabb mondat nem hangzott el: Drivers! Start your engines! (ebben az esetben nem „Gentleman”, mert egy hölgy is indul, név szentt Shawna Robinson). Nem értem, ez hogy maradhatott ki, hiszen ezzel veszi kezdetét az örület. Na mindegy, hát akkor indulunk el! Rogton a felvezető körben fel-

tűnt, hogy a visszapihlantó használhatatlan, mert csak a mögöttünk lévő környezetet mutatja, az oldalt haladó autót nem, tehát nem valóágos, miszerint a tükör három részre van osztva a minél nagyobb látószög érdekében. Es a látvány is egészen furcsa: olyan képet ad, mintha a hátsó lökhárítóra lenne felerősítve, valamint az autók is szokatlan format öltenek.

Ráfördultunk a célegyenesre (pontosabban célkörbérre), Pace Car el, majd kis idő múlva hirtelen lefékezett előttem mindenki, az utközés elkerülésének érdekében nekem is bele kellett taposnom a fékbe, de ebben a pillanatban zöld jelzés, sorra hűztak el melletttem, én meg csak álltam bambán, hogy akkor most mi van. Játsszuk el újra (W)! Ismét ott voltam a start jelre várva, megint lefékeztek, viszont most már készültem rá, ezért úgy-ahogy sikerült a rajtom.



> LEVELEN ŐN IS MILLIOMOS!

A NASCAR óriási sikerét mi sem jelzi jobban, minthogy az évente megrendezésre kerülő 34-36(!) verseny mindegyikén tömve vannak a lelátók (rutinosabb szurkolók már hónapokkal a futam előtt megrendelik a jegyüket), és a tévéközvetítéseket is milliók kísérik figyelemmel (természetesen az USA-ról beszélek, bár a Eurosportnak hála kis hazánkban is egyre többen kapnak kedvet hozzá – a mostanában egyre unalmasabb F1 helyett, de ez más téma). Ahol pedig ekkora a népszerűség, ott hatalmas pénzek szoktak forogni. Ami igaz ebben az esetben is. Egy-egy futam alkalmával a versenyzők és a csapatok között zótázott pénzmenynyiség sok mindentől függ, de általában 3-4 millió dollár (7-900 millió Ft) szokott lenni, ami különleges versenyekkor jelentősen növekedhet (tavaly ez az összeg az idénynyitó Daytonán 10 millió, Indianapolisban 6 millió dollár volt). A verseny győztesét átlagosan 200 ezer dollárral jutalmazták, a jobban szponzorált viadokok esetén ez a kétszerese is lehet, sőt, az előbb említett daytonai futamon Ward Burton 1409017 darab zoldhasút vihethet haza. Nem panaszkodhatnak az utolsók sem. Tavaly a 43. helyezett legkevesebb 35000 dollárral gazdagodott (de általában ennek a kétszerese volt). Tegyük fel, egész évben a tókutolsók vagyunk (ami azért nem olyan könnyű, mert az időmérő edzés során a korlátozott létszám felettiek el sem indulhatnak, ráadásul a nagy múltú versenyzők elsőbbséget élveznek), tehát ezt az összeget szorozzuk be a 36 futammal, az pedig 300 millió forint. Nem rossz. Amerikában ugyan ez nem sok, de ne felejtjük el a szponzor- és egyéb pénzeket, amelyek szintén a bevétel oldalán jelentkeznek.

Vannak aztán egyéb okosságok is. A jobban dotált futamokon ugye hatalmasat lehet szakítani, de van a The Winston nevezetű ürlét, ami aztán tényleg egyedüláll. A pontversenybe nem számít bele, mégis mindenkinél az a vágya, hogy elindulhasson rajta. A részvételt meghívások alapján zajlik (a feltétel futamgyőzelem vagy bajnoki cím), de egy szem versenyző felkerülhet a selejtezőből. Tavaly pont egy ilyen induló, Ryan Newman nyert fantasztikus csatában, és potom 800 ezer dollárt markolhatott fel (tehetséget jelzi, hogy 2002-ben Az év újonca lett). A tavalyi bajnok, Tony Stewart 4,7 millió dollárt autózott össze az idény alatt, de a bajnoki összesítésben második Mark Martin 500000 dollárral még ennél is többet keresett, ami a No Bull 5 bónusz 1 millió dollárjának köszönhető. 2001-ben Jeff Gordonnak, aki abban az évben bajnok lett, még ennél is több jött össze, pontosan 6,6 millió dollár, azaz másfél-milliárd forint.

És még mindig nincs vége. Amerikára sok mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy nem értenek a felhajtáshoz. Egy kétszázszám-gyártással foglalkozó cég (ez itt nem a reklám helye, ezért csak annyit mondom, hogy a 17-es autót szponzorálják) országos versenyt hirdetett, amely egy rendkívül egyszerű feladattal állt: a cég csavarhúzójával öt csavart kellett minél rövidebb idő alatt betekerni. A nagy döntőt az egyik versenyző előtt tartották, persze óriási show keretében, és a győztes jutalma kerek egymillió dollár volt...

Alain Prosttal, a neves Formula 1-es versenyzővel, és a nem annyira neves csapatulajdonossal az F1 jövőjét illetően a napokban készítették egy interjút, amelyben elmondta, hogy nem látja túl rózsásan az elkövetkezendő éveket, mert a szálgúldó cirksus túlságosan sokba kerül. „Viszont – folytatta Prost – ha valaha is a folytatáson törném a fejem, inkább a NASCAR-ban hoznék létre saját együttest, mert ott 10 millió dollárral össze lehet állítani egy ütőképes csapatot.” Azt már én teszem hozzá, hogy mindez persze nem ilyen egyszerűen működik, mindenesetre viszonyítási alapként jó. Számoljunk csak: 10 millió dollár szorozva 230-cal, az 2,3 milliárd forint, nagyból tehát annyi, mint amennyit most az ötös ért a lottón. És hogy miért nem indítok csapatot? Mert nem én nyertem meg...



Mondanom sem kell, ez a kis kőjáték alaposan elvette a kedvem. A Papyrus-féle NASCAR 2002-ben ez sokkal profibb, mert rádión minden információval ellátunk („biztonsági autó kint”, „készőlő!”, „zöld-zöld-zöld!”, továbbá az ellenfelek sem amatőr módjára viselkednek. A Space billentyűvel át is lehet ugarni a körítést. Megnéztem, de ez még lehangolóbb. A zöld jelzés pillanatánál vagy, és háromtól kezdődik a visszaszámolás... Maga a verseny tényleg volt, de nem éreztem benne azt a többletet, ami miatt a továbbibbakra szívesen körözgetnék vele órákon át. Aztán ahogy egyre többet játszottam, úgy változott meg a véleményem.

BARÁTON-HÖZT. A versenyző- és pályalistát megtekintve egyből kiderül, hogy a névben szereplő 2003-as megjelölés egyszerű reklámfogás, a játék minden adata ugyanis még a tavalyi helyzetet tükrözi. Ráadásul az sem teljes mérlesek. A versenyzők összetétele a következő: 38 Winston Cup és 21 Busch induló, valamint 10 legenda (hogy csak a bajnoki címmel rendelkezőket említsem: Bobby Allison, Dale Earnhardt, Alan Kulwicki, Richard Petty és Cale Yarborough), de utóbbiak esetében semmi extrára nem kell gondolni, mindössze az akkori autójukra jellemző festést kapjuk a jelenkori autóformákon. A csupán 38 Winston versenyző persze nem adja ki a 42 ellenfelet, ezért a többi kategóriából kell szemezgetni, ekkor viszont előfordulhat az a furcsa helyzet, hogy pl. két 20-as rajtszámú autót is versenyez (Tony Stewart és Coy Gibbs). Nem értem, miért nem lehetett feltölteni a mezőnyt legalább 45-re, hogy illyenek ne fordulhassanak elő (megoldásképpen a CD-melléklet Autószimulátorok rovatába felraktam néhány hiányzó pilótát). Az is érthetetlen számomra, miért nem lehet meghatározni az indulók névsorát, valahogy úgy, mint az N2002-ben, mert ha 43-nál több Winstonot rakunk be, akkor ő önhatalmúlag szelektál. A Vehicles könyvtárt megkeresve persze tudunk törölni, de ez az eljárás eléggé snassz. Kárpotlásul nem csak a standard autófestéseket kapjuk meg, hanem nagyon sok, különleges alkalmakra készült dízajn is megtalálható: Tapsi Hapsi, Csörkie és Sylvester, Kengyelűtű Gyalogkakuk, Snoopy kutya, Daffy kacsa, Tasmán őrdög, Speedy Gonzales, a Muppet Show résztvevői és a többiek :). Nagyon örültem nekik, mert ilyen még egy játékban sem volt. A Looney Tunes rosszszontjaival Richmondban, a Chevy Monte Carlo 400 keretében találkozhatunk, Miss Rőfékkel a Chicagoland Speedwayen (Tropicana 400), egyéb versenyeken pedig további egyedi autófestések tűnnek fel.

A pályák mindegyike rendelkezésünkre áll, sőt, bónuszként megkapjuk az 50-es évekbeli Daytona Beach-et – érdemes kipróbálni, hogy mennyire más világ volt ez akkoriban.

TÉNYEK. Nézzük először az autózó kapcsolódó dolgokat. A belső nézet a visszapillantót kivéve teljesen



CSALÁSOK

SPLINTER CELL. A TAB segítségével nyissuk meg a konzolt, majd a következő kódokkal könnyítsünk a játékon. A kódok bevitelét egy ENTER zárja.

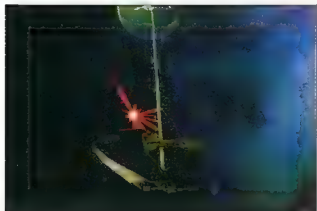
health	egészség feltöltés
invisible 1	láthatatlanság
ammo	lőszer feltöltés
fly	repülés
ghost	átjárhatunk a falakon
walk	normál járás
playersonly	ellenségek lebénítása
killpawns	valamennyi ellenfél elpusztítása



SIM CITY 4. A kódok bevitelét előtt a CTRL+SHIFT+ALT+X billentyű kombinációt kell lenyomnunk. Ezután az alábbi kódokat fogadja el a program:

weaknesspays	a kincstár gyarapítása 1000-el
you don't deserve it	minden jutalom rendelkezésre áll
fightthepower	az épületeknek nincs szükségük energiára
howdryiam	az épületnek nem kell víz

STAR TREK: STARFLEET COMMAND 3. Mielőtt új játékot kezdenénk, egy kis csalással méltóbb szintre emelhetjük megbecsülésünket. Keressük meg a játék mappájában található „character” nevű fájlt. Amennyiben a felkínált telepítéstől nem tartunk el, akkor ez a „program files\activation\sf3\assets\metaAssets\singleplayer” útvonalon található. Nyissuk meg a fájlt egy szövegszerkesztővel,



majd keressük meg benne a „StartingPrestige” szót és a hozzátartozó értéket belátásunk szerint változtassuk meg. (Természetesen érdemes előtte egy másolatot készíteni az eredeti fájlról.)

Hasonló módon, számos további változtatást ejthetünk meg a játék körülményein.



NASCAR HEAT. Ezúttal a játékhoz tartozó options.txt nevű fájlban végezzünk módosítást. A „vortex damage” sorban álló kapcsolót állítsuk át yes-re. A sérülések jellegére lesz hatással.

BATTLEFIELD 1942. Egyjátékos módban a ~ karakter leütése után gépelhetjük be a következő maratoni kódokat:

aiCheats.code Tobias.Karlsson láthatatlanság
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson

ellenséges Botok kivégzése

aiCheats.code Thomas.Skoldenborg minden Bot elpusztítása

aiCheats.code BotsCanChestToo a Bot is csítelhet

aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAI Programmer AI (MI) értékek váltása

aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome új Spawn hely

MOD: ALLIED ASSAULT - SPEARHEAD. Ahhoz, hogy egyjátékos módban csatlakozzunk, a programot a következő parancssor paraméterekkel indítsuk el: +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomooney 1

Játék közben nyomjuk le a ~ billentyűt a konzolhoz, majd jöhetnek a kódok.

dog	isteni képességek
fultheal	gyógyulás
wuss	összes fegyver és teli lőszer
noclip	átjárható falak
listinventory	lettár készítése
tele x y z	teleport a megadott koordinátákra
coord	helyzetünk megjelenítése
health	egészség szint beállítása
kill	játékos másvilágra teleportálása

ZOO TVCOON. Keressük meg a zoo.ini fájlt, majd kapcsoljuk ki az írásvédelmét. Nyissuk meg egy szövegszerkesztővel, majd keressük meg a következő részt:

MSStartingCash = 8888888

MSCashIncrement = 100000

MSMinCash = 8888888

MSMaxCash = 9999999

A felturbózott értékekkel mentés el az adatokat, így a pénz nem lesz többé akadály.

Az állatok árait és minden más értéket megtalálhatunk a .ztd kiterjesztésű fájlokban. Egészen egyedi játékot kreálhatunk a paraméterek megváltoztatásával. Tehát pl. az animals2.ztd fájlt nyissuk meg a winzip vagy winrar programmal. Keressünk „ai kiterjesztésű tömörített fájlokat benne, mint pl. a leopard.ai, amit szövegszerkesztővel (jegyzetomb) megnyitva elélnk körül valamennyi paramétere az állatnak. Ha az árát akarjuk csökkenteni, akkor a cpurchasecost értéket változtassuk meg.

A mentés után gondoskodjunk róla, hogy a változások bekerüljenek a .ztd fájlba. Ha gondot okozna, dobhatjuk meg egy levéllel, mert itt sem helyünk, sem célunk nem lehet alaposabb taglalásra.

Sokkal egyszerűbben is hozzájuthatunk pénzhez, amit még állatkerünk építése előtt használjunk. A program 10000 dollárral jutalmazza mindazokat, akik képesek a SHIFT és a 4 billentyűket egyszerre lenyomni.

Kereszteljük valamelyik alkalmazottunkat Darker Side névre. A munkaerőfelvételnél megjelenik Darth Vader. ■ LAZI



WAR AND PEACE

Fejlesztő: Microids > Kiadó: Microids > Web: www.microids.com



Ha a Sasa kozmetikus lenne, akkor érteném, miért próbál engem folyton megfiatalítani. Az utóbbi időben ugyanis rendre olyan játékokat nyom a kezembe, melyek grafikai minősége súlyos esztendőkkal repít vissza a múltba.

War and Peace - kicsoda klasszikus csengésű cím! Akárcsak Tolsztoj örökbecsűje, ez a játék is a XIX. századba, a napóleoni háborúk korába kalauzolja a játékost. No, de a párhuzam itt véget is ér.

A francia Microids kiadóról annyit érdemes tudni, hogy eredeti hangvételi játékokkal hívja fel magára a figyelmet... pontosabban sajnos: eredeti, de rossz szul sikerült játékokkal. Mondjak példát? Warrior Kings. Ugyanakkor felhozhatok ellenpéldát is, olyan produkciót, mely csupa kellemes jelzőt aggat a

Microids neve mellé, lásd: Syberia. Vajon a War and Peace melyik kalapba kerülne?

HÁBORÚ VAGY BÉKE? A név találtó. RTS-ről lévén szó, a játék a békés építkezés, no meg a hadviselés keveréke... és még annál is több – a kiadó oldalán a reklámszöveg legalábbis ezt hirdeti. Meg még azt is, hogy sosem tapasztalt dimenziók várják a játékost. Kezében egy korabeli birodalom jogarával politikai és gazdasági kérdésekben dönthet, seregeket állíthat fel és vezethet a csatamezőn, meghatározó

hatja országának diplomáciai törekvéseit. Felfedezheti, milyen lehetett uralkodónak lenni ebben a varázslatos korszakban.

Persze a valóság – megszoktuk már – prózaibb. A játékok összességében véve pofonegyszerű – emberek válogatja, de nálam ez a PC-s stratégia játékok esetében nem feltétlenül jó pont. A War and Peace játékrendszere megközelítőleg annyira összetett és aprókos, mint a browserfelületen játszható online stratégiáké, mint amilyen a Hódító vagy pld. az Utópia. Vagyis nem túlzottan. A másik hasonlat, amelyik eszembe jut: az asztali, táblás játékok.



VILÁGURALOM. Mindegy, hogy diszkosz-alakú, gömbölyű vagy teknős hordja-e a hátán, egyformán kíváncsok portéka. Minden korszakban születnek emberek világalgalmi ambíciókkal. Nincs okunk feltételezni, hogy a XIX. század hajnalán másként lett volna – sőt, konkrét nevek is felkoldenek történelmőraink emlékezetéből. Fiesleges tagadni, mindannyiunkban ott lakozik egy icipici virtuális Napóleon.

Tessék csak, tessék! A világ a rendelkezésedre áll. Igaz, a játékban leginkább diszkosz-alakú, valamint az Újvilágtól Perzsiáig, a Skandináv-félszigettől a Jóménység-fokig terpszedik. Egyetlen hatalmas 3D-s terep óceánokkal, hegyekkel, folyókkal, erdőkkel és városokkal. Bejárható a kamerával, görgetheted jobbra-balra, persze így egy örökkévalóságig tart, mire átszér a túlsó végére, ezért az egyszerűbb és gyorsabb navigációt kicsinyített térkép is segíti a jobb alsó sarokban.

A küzdelem a városok birtoklásáért folyik. Akie a város, az uralja a környező tartományt is. Budapest, Krakkó, Bécs, Graz, Temesvár, Zágráb – néhány a közelektől, csak hogy érzékeltessem a léptéket. Az országok határai széles, színes csíkokként vetülnek a végtelenben vésző tájra. A narancssárga vonalak mögött ellenséges vidék terül el, ide bármikor behatolhat a seregeiddel, csak állj készen a harcra. A zöldek a szövetséges határok, ezeken a területeken bántatlanul keresztulmasírozhat, csak ne támad meg az ott álló városokat vagy állomásozó szövetséges seregeket. A városok kíváncsiak a legnagyobb figyelmet, ezek mögött veled semleges viszonyban álló nép él: ha netán átűpnéd a seregeiddel, az hadüzenettel egyenértékű.

GYARAPODÁS. A városokban mindenféle épületeket emelhetesz – a település méretétől függően 2-öt, 3-at vagy 5-öt. Barakk, hajóépítő-műhely, városparancsnokság, gyákorlótér, világítótorony, kórház, farm, gyár, egyetem, diadalív, kereskedelmi állomás, erdítés – viszonylag egyértelmű, melyik mire való. A játék három erőforrást használ: arany, ember és tudománypont. Az aranyat a kereskedelmi állomások és gyárak termelik ki, és elsősorban az építkezésekhez és a seregek kiképzéséhez szükségesek, de jól jön a diplomáciai tárgyalások során is. Az emberek létszámát farmok építésével gyarapíthatod, befőlük képezheted ki a katonákat. Végül pedig a tudománypontokat az egyetemek halmozják fel, és a technológiai fejlődésben tudod hasznukat venni. A megfelelő létesítményekkel rendelkező városokban azután megindulhat a kiképzés. Sajnos a különféle egység típusok száma most sem kimerítően közelít a végtelenhez. A barakkokból háromféle gyalogos baka, 3-féle lovasság ugyanennyi tüzérség kerülhet ki. Tengeri járműveket a hajóépítő-műhely-

ben, tábornokokat az akadémián, kémeket a városparancsnokságon képezhetesz.

HADVISELÉS. A csaták a végtelenben nyúló 3D-s terepen, többnyire a városok lözomszédságában folynak. Az ellenséges seregek felvonulnak, majd egymásnak rotnának – ne várjunk Shogun: Total Wart időz, részletes taktikai élményt. Csak mint az RTS-ekben megszokott: tömeges kiképzés után tömeges lerohanás.

Ma már az sem újdonság a műfajban, hogy az egységeket négy formációba vezényelheted: menetszlop – a katonák így masíroznak a legfurgóbban; vonal – így használják ki leginkább a tüzerejüket; négyszög – így védettek leginkább a lovassági roham ellen; rajtaütés – amikor pedig szétszóródnak, hogy elkerüljék a tüzérségi tüzet. A formációkat érdemes a megfelelő irányba fordítani, mivel az oldalba vagy hátra támadás kellemetlenül énni öket.

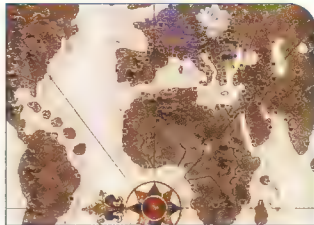
Az alapvető csatározáson kívül az egyes egység típusoknak van különleges képessége is. A gyalogságnak a közelharc, a lovasságnak a roham, a tüzérségnek a zárótűz, a hajóknak pedig az, hogy szállíthatják a szárazföldi egységeket.

Különleges képességeik reményében nevelhetesd meg kémeket és tábornokokat is. Előbbiek észrevétlenül átélhetik az országhatárokat, és információkat gyűjthetnek, vagy rajtaütéseket végezhetnek, miközben kizárólag a városparancsnokság épülete és a világítótorony buktathatja le őket. A generálisoknak ezzel szemben parancsnoki hatásköre van – jelen esetben a kifejezés szó szerint értendő: nagy kör, melyen belül áldásos hatásukat kifejthetik, győres bönuszt adnak a hagyományos harci alakulatoknak. Végül majd elfelejtettem a partizánokat, akik a kémekhez hasonlóan észrevétlenül behatolhatnak az idegen országokba, ám ott, mihelyt támadásba lendültek, már hagyományos, "látható" harci alakulatnak minősülnek.

OSTROM. Mi sem egyszerűbb. Gyártasz irdatlan mennyiségű ágyút, és addig lövedet velük a falakat, amíg a város védelmét jelző csik el nem fog. Csak arra ügyelj, hogy a városok akkor is megvédik magukat, ha nincs védősereg: a bástyák visszalöleik, még pedig keményen!

DIPLOMACIA. A játékokban 6 jelentős és 40 kisebb nemzet szerepel. A nagyok mind a világ meghódítására törekcsenek, a kicsik meg arra, hogy ők ebből teljesen kimaradjanak, lehetőleg. A diplomácia a 6 nagyra korlátozódik. Ők hadüzenet nélkül nem támadhatják meg egymást... vagyis a közös határ önkényes átépése nyomban háborút eredményez.

A rivális feleknek üzeneteket írhat, ill. kaphatsz tőlük. A dolog leginkább a 4x úrstratégák (lásd Masters of Orion) diplomáciai alkudozásaira emlé-

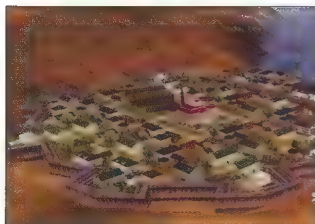
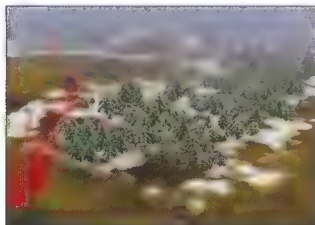


kezet: kérsz valamit, és cserébe ajánlasz másvalamit – aranyat, várost, technológiát, szövetséget

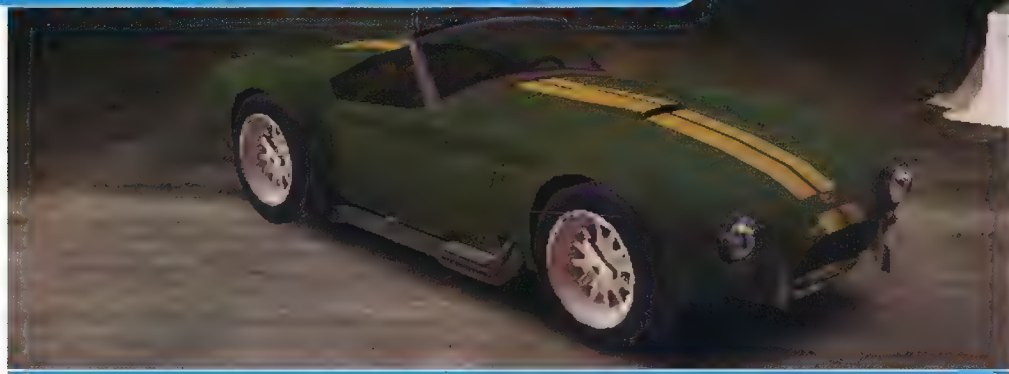
ÉRTÉHELES. A játék a reklámszövegek alapján lehangertőnek tűnt. Különösen az ragadt meg, hogy a fejlesztők 183 különböző várost modelleztek le, állítólag. Azután persze az ember szembesül a rideg valósággal. Az esztendőkkkel túlhaladt grafikával – 183, gyakorlatilag tők egyforma, nyolcszögletű plecsnivárossal, ahol néhány szövegletes háztömb (szigorúan minimalista poligonszámban) helyettesíti a korabeli városok romantikusan zegzugos utcácskát. Meglátja a homályba oltadó talajtextúrákat, a viceesen silány egységeket és animációkat. Egy kifejezés eszi bele magát lassacskán a tudatába, majd egyre inkább ott villog, túlikon végül már minden pillanatban: LOW-BUDGET – vagyis alacsony költségvetés.

Csakhogy, ellentétben jó néhány grafikailag visszamaradt stratégia játékkal, ezúttal a játékélmény is selejtes. A csaták neveltségesek, a tudományos kutatás mosolygató – fanyar mosoly, abból a lesajnáló fajtából –, míg végül a termelés/kiképzés már egyenesen röhejes. A játék maga a megtestesült döglanalom. Hajlamos vagyok feltételezni, hogy – amolyan asztali táblás játékként – többjátékos módban akár még szórakoztató is lehet... csak hát: az meg nincs benne. ■ NYÚL

> ÉRTÉHELES



TEST DRIVE



Azt hiszem, ha van stílus, amelyik haldoklik a PC-s játékpiacon, akkor az az arcade autóverseny. Ha az utóbbi egy-két év ilyen kategóriába sorolható igényes játékaikat szeretném összeszámolni, sajnos bőven elegendő egy remegő kezű favágó egyik keze is. Úgy tűnik, ez a kategória teljesen áthúzódik a konzolokra, mert a PC-ekkel szöges ellentétben, a PS2-es és xboxos sebességőrültek nem győzik kapkodni a fejüket a szebbnél szebb, igényesebbnél igényesebb arcade autóversenyek közt - szóval a száguldás megszállottjai lassan kénytelenek lesznek beruházni valamelyik újgenerációs műtűbe.

Jelen tesztalanyunk sem PC-n kezdte hajdan dicső pályafutását. Nem tévedés, a sorozat első része nem kevesebb, mint tizennégy éve jelent meg többek közt Commodore 64-re, és igazi klasszikussá vált - az egyik első autóverseny volt, amelyikben a kormány mögül szemlélődve vezethetünk supergyors kocsikat. A két folytatás is hozta az akkori elvárható színvonalat, így a Test Drive név aranybetűkkel írta be magát a játékok Bibliájába. Ezután hosszú csend telepedett a sorozatra, majd a lélegzetvisszafojtva várt negyedik rész szinte hátra, maga a játékosokat. A program kritikán alulra sikerült,

gyakorlatilag minden tekintetben elmaradt volt, főleg az akkoriban feltörő NFS sorozat mellett, és a hangulat is a teljesen a múlté lett.

Nem is csoda, hogy a valaha kiosztott egyik legalacsonyabb százaléku értékelést kapta az akkori PC Guruban. Az ötödik rész sajnos nem sokat változott (elégg ennyi?), aztán ha minden igaz, Playstationre jelent meg a szintén nem túl felkapott TD6 is. Közben készült ugyanennek a névnek az Off Roaddal megtoldott változata is, egészen három részen keresztül - sajnos szintén nagyon alacsony színvonalon. A nemrég megjelent, jó ég tudja hányas epizó-



végéről nemes egyszerűséggel lehagyták a sorszá-
mot jelezve talán, hogy az első rész minőségét sze-
retnék visszahozni - de az is lehet, hogy már maguk
a készítőik sem tudják nyomon követni, hányadik
Test Drive-ot készült éppen. Az időzítés jó is lett
volna, a PC-s Hot Pursuit 2 igen-igen messze áll at-
tól, hogy tökéletesnek lehessen nevezni, így bom-
baként robbanhatott volna egy új, minőségi TD.
Sajnos nem így történt. A Test Drive hatodik felvo-
násával ugyan ideig-óráig el lehet játszogatni, ha
nem támasztunk különösebb igényeket csilli-villi
grafika és összetett játékmotn irányába, de na-
gyon messze áll a 2003-ban elvárható minőségtől.
A C64-es hősök Test Drive-jaiból képest az alap-
konceptió most sem változott: vagány, valóságban
is létező klasszikus, illetve hipergyors sportkocsikkal
kell száguldoznunk, ezúttal négy (nagy)város (San
Francisco, Tokyo, Monaco és London) szétes útcán
és külterületeiben. Az arcade jelölt irhattam volna
akár nyomtatott vörös nagybetűkkel is, annyira sem-
mi köze nincs a játékban található fizikának a való-
sághoz. Járgányunkkal akár maximum sebességgel
is belecsapódhatunk a legkeményebb falakba anél-
kül, hogy bármilyen látható káros, vagy érzékelhető be-
súly sérülést okozna az. Oldalváltás utközé némi se-
bességvesztéssel szenvedünk csak el, és jószívrrel
levágódunk az adott akadályról, vagy ha az incidens
kocsival történt, akkor megcsodálhatjuk annak alvát-
zát, miközben odébb repül egy jó tíz-húsz métert.
Járgányunk irányítása sem valami összetett: a kéz-
kocsi csak fékezéshez használható, kanyarvételre ge-
nyorlatilag alkalmatlan, így marad a natúr szabályo-
san, vagy a fal segítségével történő lelassítás, és éven
történő kanyarodás - csúsztatásra és egyéb
trükközésre nem nagyon van lehetőség. Sok munka
nem lehetett a kocsi fizikájának megvalósításával,
az egyszerű biztos... A végtelenül egyszerű irányítá-
sának köszönhetően egy kéz bőven elegendő a tökéle-
tes navigáláshoz, mert talán a bevezetőben említett
favágó is könnyűszerrel elboldogulna a dologgal -
esetleg a kihívás kedvéért megpróbálkozhatna a
többjátékos mód osztott képernyős lehetőségének
segítségével - a jobb kéz bal kéz ellen" attrakció be-
mutatásával - mindjárt izgalmasabbá válik a játék!
A programban elméletileg öt játékmód található, de
ez valójában hárommal felel meg. A natúr „te légy
az első” versenyeket három részre osztották: a
Linear névre hallgatóban egyetlen hosszabb szaka-
szon kell végigfúrnunk, párjában a Circuitben több
kört kell megtenni az adott városrészt kijelölt
útvonalán, míg az Navigation Challenge-ben annyi a
különbség a Linear módhoz képest, hogy ebben az
úteljelő-lámpák mindig csak az utolsó pillanatban
világnak fel. A Drag Race-ben egy mérsekelt iz-
galmas gyorsulási versenyen vehetünk részt: a fo-
lyamatos gáznymás mellett annyi csak a dolgunk,
hogy a megfelelő időpontban váltjunk. Végül a bi-
zalmat keltő „Cop Chase”-ben természetesen mi
alakítjuk a sebességmániásokat üldöző rendőrt.

A „történet” módban a felsorolt versenytípusok vál-
togatják egymást. A sztori szerint egy sérült profi
nagymanővert helyett kell beugranunk a volán mögé, ő
pedig a megmérettetések között tanácsokkal és kriti-
kákkal lát el minket a tolszékéből. Minden verseny
előtt és után hősünk konzultál támogatójával, és
beszédbe elegyedik néhány mondat erejéig ver-
senytársakkal is. Igaz, a történet gyakorlatilag sem-
miről sem szól, de van néhány poénos duma is
benn, és rendes színészek adják elő a szövegeket,
keلل belezéssel. A versenyek előtt mindig lehet-
ségünk van két nélküli gyakorlásra, de ez teljesen
feleslegessé válik azáltal, hogy a vérre menő ver-
sejnyeket bármikor és bármennyiszor újrandíthatjuk,
ha esetleg nem jól áll a szénánk. Legtöbbször eseten
elegendő az első háromban végezniuk ahhoz, hogy
továbblephessünk a következő pályára. Ez nem lesz
olyan nehéz, hisz a játékban található egyetlen ne-
hezégi fokozatot vetélytársaink ugyan viszonylag
jól mennek, és ügyesen lavíroznak a sűrű forgalom-
ban - sőt, ahogy haladunk előre a játékban, egyre
gyorsabb ellenfelekké találkoztunk -, a rendőrk
kordonyát általában képtelenek kikerülni. Aprópó
zsernyák! Egy „kicsit” egyszerűbben lett megold-
va a rendőrdíró, mint a Hot Pursuit 2-ben. A faka-
bátok nem próbálnak leszorítani, vagy ilyesmi: egy-
szerűen, ha négyeszer hozzánk érnek kocsijukkal,
„Busted”-nek minősítenek, és kezdhjük újra a fu-
tamat. Hát nem mondom, a fejlesztők ezzel a ren-
dezéssel sem erőltették meg nagyon magukat...

Azt talán említenem sem kell, hogy olyan dolgok,
mint az időjárás, a napszak, vagy a nehézségi szint
beállításának lehetőségei hiányoznak a programból.
Visszajátszás van, de a HP2-höz hasonlóan itt is
egyetlen, gép által meghatározott szemszögből néz-
hetjük vissza tevékenységünket. Kocsinkat kemény
két - külső és kocsni eleji - nézetből irányíthatjuk.
Megjegyzem, már az 1988-as Test Drive-ban is
volt műszerfalas, belső kamera.

A grafikus megvalósítástól sem fogunk hanyatt vágó-
dni a monitor előtt, de azért szódával elmegy. Látszik,
hogy a fejlesztők próbálták változtatni a ténnyel,
de mindez nem pótolhatja az alacsony poligonizációt
és a 2003-hoz képest nagyon gyenge részletességet.
A mellettünk elsiváló épületek igen változatosak, és
sok helyen diszkrét neonfényben úszó óráspáklátok az
utakát. A fák között elhúzza hulló falevelek lehe-
tünk figyelmeke, sőt, helyenként még helikopter is
köröz a fejük fölött - közel ugyan nem mer jönni,
mert bizony ő a kidolgozottsága is nagy némi kívánni-
valót maga után. Látványelemként kerültek a pro-
gramba a földből csak úgy előtörő gomolygók, piros,
zöld, kék füstfelhők, melyek a checkpointok szerepét
hivatalosan betöltik. Kellenek is a színes effektek,
mert a pályák alapvetően nagyon sötétek, fényerőt
pedig sajnos nem lehet állítani.

Vagy valami jót is szóljak a játékról: a programhoz
összevásárolt zenei anyag nagyon jóra sikerült! Hál
istennek a fejlesztők nem maguk írtak holmi sem-



mitmondó tucócögést a versenyek háttéréről, hanem
aktív, menő zenekaroktól vásároltak össze tényleg
nagyon jó számokat. A zenék természetesen a
pörgősebb kategóriából kerülnek ki, elsősorban a
rock és a trance stílus jellemző, de (sajnos) talál-
ható néhány rap szám is, bár ezek is az igényesebbek
közül valók. Hogy csak pár nevet említsek, a játé-
kban hallhatjuk Moby Bodyrockját, Alice Deejay-t,
vagy a régen sokat játszott Livin It Upot is. A
Creditsnél illetve a kézikönyvben szerencsére meg-
található mind a tizenhat szám címe és előadója,
érdemes (copy paste napster :P) beszerezni őket,
akinek ez a stílus bejön. Akinek pedig nem, azok a
GTA-hoz hasonlóan most is hallgathatják saját ze-
néiket is a megfelelő könyvtárba bemásolva az mp3
file-okat.

VÉGSZÖHÉNT. A Test Drive legújabb része nem
rossz játék, csak kissé minden tekintetben túl lett
egyszerűsítve. Bármikor le lehet ülni mellé, ha csak
párpercenyi időnk van éppen játszani - mondjuk két
Quake, vagy UT-party közötti szünetben -, és aki a
stílust kedveli, azt ideig-óráig ez a program is bizto-
san le fogja kötni. Végül is nyugis, arcade autór-
senyről van szó, amelyből nagyon kevés jelenik meg
manapság PC-re, szóval becsúljuk meg ezt is, és
reménykedjünk, hogy a következő résssel már tényleg
visszahozzák a sorozat megkopott hírnevét.

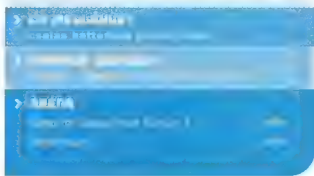
greg5

> ÉRTÉHELES



PRO Viszonylag gyors játékmotn > Nagyon jó zenék
> Viszonylag sok változatnó, változagos kocsi

CONTRA Elavult grafika > Kevés és egyszerű játékmód
> Nagyon kevés beállítási lehetőség



A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Jubilálunk. Kicsiny rovatunk immár tizedszer jelenik meg az újság hasábjain, amely ugyan már azóta a harmadik nevét koptatja, de tudjátok: a név csak név, az újság, az érzés, az emberek, a rovat ugyanaz maradt. Az ünnepi alkalmából olyan illetőt mutatok be nektek, akivel valójában kezdeni illene volna az egész sorozatot: aki „feltalálta” a multiplayer játékokat, aki miatt az Electronic Arts megalakult, akit rovatunk eddig és leendő vendégei közül olyanok tekintenek példaképüknek, mint Sid Meier, Warren Spector, John Cutter és Chris Crawford... és aki sajnos ma már nincs közöttünk.

AZ ÚTTÖRŐ: DAN(IELE) BUNTEN BERRY

Nem, kedves olvasók, a két kép a cikkben nem tévedés, mindkettő ugyanazt az embert ábrázolja. Danielle Bunten Berry fiúként Dan Buntent néven látta meg a napvilágot '49-ben, Arkansas államban. A már-már ijesztően intelligens srác figyelme a matematika mellett hamar a kor felkapott-misztikus tudománya, a számítástechnika felé fordult. Az egyetem után – ahol egyébként programozóként végzett – a National Science Foundation nevű tudományos alapítványnál helyezkedett el '74-ben. Négy év rendszertervezés és matematikai modellezés közben rekordsebességgel mászta végig a ranglétrát az egyszerű programozótól a várostervező menedzser-helyettesi posztig. A tudományos munka azonban messze nem elégítette ki: először bicikliboltot nyitott szülővárosában (a Highroller Cyclery a mai napig üzemel Little Rockban!), majd egy klubot az akkori idők egyetlen elérhető hobbi-számítógépe, az Apple II rajongói számára. Az Apple Addicts Club barátai köréből szinte szükségszerűen alakult játékfejlesztő társaság: lévén civilben mind programozók voltak, akik napközben Fortran nyelven írtak komoly szimulációkat és egyéb programokat szabványi mainframe-ekre, és csak esetére váltottak át Apple- és játékrangjogóvá. Így született meg az Ozark Softscape a számítógépes

játékok hajnalán (megjegyzendő, hogy az „Irjunk mi is játékok!” elhatározás felé a döntő inspirációt a Microsoft (!) egyik első játékprogramja, az Olympic Decathlon adta).

A csapat: Dan, a bátyja Bill, valamint Jim Ruching és Alan Watson hatalmas előnnyel bírt a konkurencia előtt: ők egyszerre voltak profi programozók és megszállott játékosok. Ezt tükrözte első játékuk, amely '78-ban, a kanadai Speakeasy Software kiadásában jelent meg – csak néhány állam területén. A Wheelers Dealers egyszerre volt komoly tözdeszsimuláció, és akcióra, gyors helyzetfelismerő-képességre kihegyezett játék real-time licitálással, és üzleteléssel. A Wheelers az Apple II legfrissebb játécai közé tartozott: a boltok nejlanczackó

dig a játék mellé csomagolt különleges, kézi készítésű kontrollert volt, amelynek segítségével egyszerre négy ember játszhatott a programmal – egymás ellen. Bár a Wheelers mindössze 50 példányban kelt el (ma egy-egy eredeti példány igazi kincsnek számít!), majd' húsz évvel mutatott túl a maga korán: az első kereskedelmi forgalomba került, kizárólag multiplayerre kihegyezett játék volt. Érdekesesség, hogy a játék kezelési útmutatójának elkészítéséhez Dan külön szövegszerkesztő programot volt kénytelen írni, és ez, a Scribe sokkal jobban elterjedt, mint az Ozark bármelyik Apple-re írt játéka – ami nem is csoda, hiszen jóval többet tudott, mint a gép hivatalos szövegszerkesztője, az Apple Writer.

„Még soha senki nem mondta azt a halálos ágyán, hogy „ő, bárcsak több időt töltöttem volna életemben a számítógép előtt ülve, egyedül...”. A multiplayer a játékvilágnak az a kis része, amelyet még nem fertőzött meg a pénzvilág, amelyikre nem tették rá a kezüket a hollywoodi nagymberek, amelyikről még el tudom hitetni magammal, hogy igazán interaktív médium, új út a szórakoztatásban, és nem olyan sivár kulturális szemétdomb, mint például a filmek, a TV vagy a könnyűzene világa”

– DAN I BUNTEN BERRY

helyett kartondobozban áruolták az akkoriban megszokott 15 helyett 35 dollárért. Mindennek oka pe-

más ellen – a háttérben pedig elképesztően bonyolult matematikai számítások gondoskodtak a reális

A félsiker nem kedvetlenítette el Dant, aki következő játékaiként a Computer Quarterbacket melegeztette fel, amelyet jó néhány évvel azelőtt Fortranban írt a munkahelyének egyik mainframe gépén a kollégái szórakoztatására. Az Apple-re egy év alatt áttültetett játék mindennemű grafikát nélkülözött amerikai foci-szimulátor (!) volt, amelyben két játékos 36 támadó és 21 védekező taktika kombinálásával kuzdhatott egymással.



végeredményről. A játéka felfigylt a Strategic Simulations nevű cég (az az SSI, amelyik később szimulátorairól, II. VH-s stratégiáiról és AD&D-játékaikról lett világhírű), és felajánlotta az egész Amerikára kiterjedő terjesztés egy feltétellel: ha egyszemélyes játékmód is lesz a programban. Lett benne – Dan két hét alatt üttötte össze –, és ez végre meghozta a sikert és az ismertséget úgy Dan, mint az Ozark és az SSI számára.

Hősünk ismert és elismert fejlesztőként vágott bele a következő projektbe, amivel visszatért a gazdasági szimuláció világába. A Cartels and Cutthroatsban hatan játszhattak egyszerre a multicégek háborúját. Ár- és bérverseny, reklámháborúk, fejlesztés, ipari kémkedés, termelés mind szerepelt a programban, amely amellett hogy szórakoztató volt, súlyos ismeretterjesztő értékkel is bírt. Realizmusa miatt több helyen iskolák használták a piacgazdaság működésének szimulálására! Mindezek ellenére a '81-ben megjelent játék messze nem lett olyan sikeres, mint a Quarterback, annál az egyszerű oknál fogva, hogy az embereket elmondhatatlanul kevésbé vonzotta a cég-háború, mint az amerikai foci. A Cartels felkeltette viszont az érdeklődését egy, a Harvardról frissen kikerült közgazdász és játékelmélet-specialista fickónak, akinek fixa ideája volt, hogy a játékapra lesz az elkövetkező évtizedek Hollywoodja. Az urat Trip Hawkinsnak hívták (jegyezzük meg ezt a nevet!), és azonnal nekilát tárgyalni az SSI-vel, hogy megszerezze a Cartels kiadási jogát. Az SSI nem engedett. Trip nem tárgyalt. Dan mindeközben az egésztől mit sem tudva vad kísérletegetésbe fogott: új programra tért át (Apple-ről az Atari 800-ra), új programnyelvre (BASIC-ről assemblyre), a szöveges alapú megjelenítésről pedig grafikusra. A kísérletek eredménye a '82-es Cryton Masters lett, amelyik ugyan a később real-time stratégiának nevezett műfaj jellegzetességeit hordozta magán, de az akció és a stratégia összehangolása még eléggé botladozott – el is tűnt a süllyesztőben, nem kis részben azért, mert Dan csak félig-meddig törődött a fejlesztéssel, lévén hamar nősült először, és született meg első gyermeke.

Időközben a tárgyalások Trip és az SSI között nem vezettek eredményre, sőt, '82 végére egészen elmerésesedett a helyzet. Dan, hogy mentse a menthetőt, üzletet ajánlott Tripnek: hajlandó otthagyni az SSI-t, és Tripnek fejleszteni a következő programját, ha garantálja, hogy az legalább olyan feltételek mellett jelenik meg, mint az eddigi játéka. Mi az hogy! – kapott Trip az alkalmon, azon nyomban játékkiaadó céget alapított Electronic Arts néven, és leszerződtette Dant. A mindössze hét főt foglalkoztató EA bemutatkozó kiadványa Dan leghíresebb játéka, a MULE (Multiple Use Labour Element, az eredeti cím Moguls from Mars lett volna) nevű legenda lett (pontosabban három programot dobta egyszerre piacra '83-ban, ebből volt az egyik Dané). Hősünk egyesítette a Cartels erőforrás-menedzselését a Wheelers real-time aukcióival és a Cryton sci-fi környezetével, valamint végre az Atari 800 grafikai képességeit is kihasználta, természetesen továbbra is kizárólag multiplayerben gondolkodva – és kész is volt a csoda. A Heinlein egyik regényen alapuló játékban kicsiny robotokkal kellett egy ismeretlen bolygót kolonizálnunk egyszerre küzdve a zord körülményekkel és egymással. Nem hinném, hogy olvasóinknak akár csak egy százaléka is látta valaha a klasszikus MULE-t, de két évtizede egész generációk váltak a hatására a számítógépes játékok megszállottjai. Az EA a kezdeti sikert megfogalgotva óriási reklámhadjárral támogatta meg a további eladásokat – így vált Dan és csapata az első igazi, a rajongók szűk körén kívül is ismert szttár-játékfejlesztővé, a MULE foglalkoztató sokszoros díjnyertes sikerjátékká.

Dan következő programja, a Seven Cities of Gold volt pályafutásának legnagyobb üzleti sikere. Az EA nyomására kizárólag egyszemélyes játékmódra fókuszáló játék az újról felfedezését és kolonizálását dolgozta fel. Véletlenszerűen generált kontinensek, négyféle nyersanyag, az ismeretlen felfedezése (a fáma szerint, hogy minél jobban elkapasság ezt a hangulatot, az Ozark-csapat direkt kivonult eltévedni egy hétvégére az arkansasi hegyekbe) és az óslakkokkal való kommunikáció igen szórakoztató stratégia-kaland egyveleget alkotott,

amelyet sokan – nem is alaptalanul – a Pirates! elődjének tartanak. A Trip Hawkins által kitalált reklámszlogen: „edu-tainment” (azaz a játék egyszerre tanít és szórakoztat), mára fogalom, a játékokon belüli külön kategória gyűjtőszavává vált. A 150000 példányban eladott bestseller után Dan régi álmát szerette volna megvalósítani az Avalon Hill klasszikus táblás társasjátékának, a Civilizationnek számítógépes feldolgozásával. Az EA azonban hallani sem akart erről, ők folytatást akartak a Seven Citieshez. Végül egy ötezer dolláros csekk győzte meg hősünket, hogy utóbbit válassza (minden fillére szüksége volt, lévén éppen akkor vált első feleségétől...), így született a Heart of Africa, amely újra csak az, ismeretlen dzsungel felfedezése és túlélése a vad körülmények között” sémájára épült. Üzletileg megint csak nagyon bejött, de messze nem elégségték ki Dan játéktervezői fantáziáját (a játékbizniszről alkotott véleményéről pedig sokat elmond a MULE sikereinek idejére datálódó híres mondanca: „Egy eladott játék árából kb. két dollár úti a fejlesztő markát. Ha tehát kalózműsölatban van meg valamelyik programom, és úgy érzed, megloptál, küldj nekem két dolcsit, és fejejtse el a lelkiismeret-furdalást!”).

Az Africa után Dan újra megnősült, és új feleségével, Jane-nél Mississippi államba költözött maga mögött hagyva Arkansast és az Ozark-csapatot. Az EA pedig, mintegy köszönetként a három szupersikerű játékért, belement, hogy Dan újra kísérletezzék, csak-múlt játékot alkoss. Ennek az eredménye lett a Robot Rascals, amely „A” családi társasjátéknak készült, de minden idők egyik legnagyobb bukása lett belőle. Való igaz, a Rascals játékmene- te nem volt éppen hagyományosnak mondható: a MULE-ban már bevált „egy robottal kolbászolunk fel-alá, és próbálunk mindenféle cuccokat begyűjteni a többiek elől” alapot kiegészítette két pakli kártyával (!), amelyekből időnként húzni kellett, és az ott szereplő utasításokat végrehajtani, mindezt minimálisan négy személy számára... az ötletet ugyan mindenki határtalanul érdekesnek tartotta, de a kutyá nem adott pénzt érte – mindössze 9000 példányt kelt el belőle. Az EA pedig azonnal benyújt



totta a számlát: MULE 2-t követeltek. Dannek annyit sikerült elérnie, hogy nekilát a MULE különféle platformokra való átültetésének (C64, Sega Genesis, PC), és megjegyezte, hogy a második rész-szel kapcsolatban újabb kutatásokba fog. A kutatás az akkor éppen leterjedni kezdő modemek kihasználása felé kanyarodott, és végül egy újabb játékot eredményezett. A Modem Wars volt Dan első eredetileg is PC-re készült programja, az első igazi online játék, amelyben a két játékos modemmell összekapcsolt gépeken küzdhetett egymással. A játék tulajdonképpen egyszerű RTS volt termelés nélkül, három egységípussal (gyalogság, lovasság, tűzérőség). A program valami hihetetlenül senizálisan lett megírva, még a C64 300 baudos (!) modemjével is működött (a játékos egy manővert mindössze 4 byte-ban továbbított a ellenfél gépéhez), sőt, a csata végén a játékosok újra végignézhették a mintegy 4 KByte-ba tömörített teljes játékot! Sajnos a program csak az akkori modem-tulajdonosok igen szűk körében ('88-at írunk!) vivta ki a neki járó sikert, és ez igen kevés volt az egyre idegesebbé váló EA elvárásaihoz képest.

Hét év alatt az Electronic Artsnak sikerült a szabadságot ígérő felmentő seregéből elinymó diktatortá válnia Dan szemében, aki az egyre több dologba beleszóló és egyre több korlátot felállító cég mellett új kiadók felé kezdett kacsingatni. Így sikerült összefutnia Sid Meierrel, aki örömmel hívta át őt a MicroProse kotelékebe. Hamar kiderült azonban, hogy Dan és Sid ugyanazt a témát nézte ki következő játékaikhoz: mindketten a Civilizationt akarták számítógépre ültetni. A legenda szerint sorshúzás döntött a Cív sorsa felől, és mint tudjuk, a szerencse Sidnek tervezett, Dannek egy másik klasszikus társasjátékot kellett választania, ez pedig az Axis & Allies című második világháborús játék volt. Dan fantáziája kicsit elszaladt, és a Modem Wars alapjaira épülő játék a második mellett végül az első és a fiktív harmadik világágést is feldolgozta. A Command HQ korának legkiforrottabb háborús játéka volt, és bár kissé puritán grafikával volt megálva, a választható történelmi kor, a real-

time játékmenet és a multiplayer hosszú időre megunhatatlanná, és nagyjából a Panzer General megjelenéséig a háborús játékok királyává tette. Dan azonban a siker ellenére sem volt boldog. Elvált második feleségétől is, és lassan kezdett ráébredni a megdöbbentő tényre, hogy miért nem képes jól érezni magát a bőrében: mert másvalaki bőrébe született, negyven éve férfitestben él nöként. A Danben lassanként öntudatra ébredő Danielle enyhén szőlva is tudathasadós állapotban vágott neki újabb projectjének, a Global Conquestnek, amelyen ez erősen meg is látszott. Bár a programban (amely nagyjából a Command HQ folytatása, világhódító háborús stratégia volt) elképesztő mennyiségű játékelem és lehetőség húzódott meg, hiányzott belőle az az elegáns egyszerűség és átláthatóság, amelyik hűsünk eddigi játékaik jellemzete (ráadásul programhibáktól hemzsegett: mint kiderült, a MicroProse tévedésből nem a legutolsó verziót küldte el sokszorosításra...).

Dan a Command HQ után egy teljes évre eltűnt a világ szeme elől, majd amikor '93-ban újra megjelent a nyilvánosság előtt, a szó szoros értelmében nem lehetett ráismerni. A műtétek után a megszokott 190 centis, macskós testalkatú, szakállas Dan helyett sudár, életvidamságtól sugárzó hölgy állt a Game Developers Conference látogatói előtt: Danielle Buntin Berry. Ha azt mondom, a játékszaka úgy állt ott elképedve egy emberként, mint akinek jeget tettek a gatyájába, talán nem állók távol a helyzet leírásától... Persze nem mindenki tudta könnyen lenyelni a történeteket: a két házasság és három gyerek után nemet változtatott hűsünk konzervatív beállítottságú családja kitagadták, ő pedig Kaliforniába költözött. Danielle sosem tért vissza a hagyományos játékiparra. Először Paul Allen (Microsoft-társalapító, a világ egyik leggazdagabb embere) cégéhez, az Interval Research-höz szerződött el, ahol kifejezetten női játékosokat megcélzó játékokkal kapcsolatos (mint később kiderült: teljesen eredménytelen) kutatásokban vett részt, később a Mpath Interactive-nél házait vált: játékok fejlesztésével foglalkozott (köztük a MULE fel-

> REJTVÉNY

Súlyos anomáliák alakultak ki a Neal Halfford-dal foglalkozó epizódunk rejtvényével (mi volt a Might and Magic 3 végén az úrhajót indító kód?) kapcsolatban. Nagyon úgy néz ki ugyanis, hogy az eredeti amerikai és az újra kiadott európai verzióban más-más kód szerepelt, az egyikben 'KTOW' (erre lettünk volna kíváncsiak, egyébként pedig ez annak a rádióadónak a neve, ahol Neal DJ-ként dolgozott egyetem évei alatt), a másikban pedig 645231. Nos, végül úgy döntöttünk, mindkét megfejtés elfogadjuk, két nyertesünk közül is az egyik az egyik az egyik, a másik a másik megoldást küldte be. A szerencsések: 'Fej', immár hagyományos professzionális rejtvényfelgatónk Szlovákiából, és Kiss Péter, Budapestről. A nyeremény egy Matrox CD-tartó, illetve egy Haegemonia pólo-zenei CD-könyv-poszter csomag. Gratulálunk!

Múlt havi rejtvényünk Sid Meierre vonatkozott, a megfejtés: Sid hangját a Gettysburgi-ben hallhattuk, az arcképe pedig a Civilization 3-ban szerepel.

Mostani legbefolyásosabb emberünkrol
megtudhattuk, hogy legismertebb játéka, a MULE az egyik volt az Electronic Arts első három játéka közül, '83-ban. E
havi kérdésünk: mi volt a másik kettő?

újított, Internetre optimalizált verziójával, a WarSporttal). Emellett vezérégyénisége lett a nemzetközi játékegyéből külön látványosságázzá menő szokása volt pókeren visszanyerni az utazásra és szállásra költött pénzt – legendák keringenek arról a partiról, amikor a híres játék-zeneszerző George 'Fat Man' Allisternek a szó szórás értelmében a gatyáját is elnyerte).

Hűsünk mindössze öt éve állt nöként, amikor jött a megdöbbentő hír: a tinédzser kora óta erős dohányos Danielle-t tudórák támadta meg. Hiába volt minden kezelés és a dohányzás pánikszerű abba-hagyása, amikor Danielle '98-ban átvette a Game Developers Conference életműdíját (Chaplin életmű-Oscarja óta a világ nem hallott akkora vastapott), gyakorlatilag már haldozott. Végül '98 július harmadikán, 12 játékkal, 16 Év Játéka címmel és az egész játékegyéből világ csodálatával a háta mögött, meghalt.

Ahogy szálilógévé vált mondaná tartja, ő sem mondata azt a halálos ágyán, hogy „**ő, bárcsak több időt töltöttem volna életemben a számítógép előtt ülve, egyedül...**” ■ HANCU

GONDOLAT

Egy másfél évvel ezelőtti Gondolatébresztőben már szót ejtettem az újságírásról, amikor a játékosztelző zsurnaliszták sanyarú sorsát tártam elétek. Az ehhez kapcsolódó reagáló levelek száma azóta egyértelművé tette, hogy ez volt a legnépszerűbb téma a rovat történetében, és most megérett a folytatásra. Ezúttal azonban kissé a háttérbe szorítanám a gamerlapokat, és az újságírással, mint szakmával foglalkozóknak, különös tekintettel annak tanulásai lehetőségeire. Most a téma úgyszólván aktuális, március 1-ig még be lehet adni jelentkezési lapot valamelyik főiskolára...

FŐ AZ ISHOLA. Újságírókkal Dunát lehet rekesztetni – tartja a szakma, és ebben van némi igazság. A felsőoktatási kommunikáció-szakok szákszámra ontják a kezdő zsurnalisztákat, és akkor még nem is beszélünk a szakképesítést adó iskolákról. Újságíró tehát minden borkorban akad, viszont kevés a jó újságíró. De mitől lesz valaki kiemelkedő ebben a szakmában? Egyáltalán, mitől számít újságírónak valaki? A diploma rossz válasz – nem a papír teszi az embert. Két-három éve Magyarországon az újságíróként dolgozók kb. 80%-ának volt szakirányú felsőoktatási végzettsége, és ez az arány folyamatosan romlik (összehasonlításként két véglet: Ausztriában ez a szám 35%(!) körül, Dél-Koreában 94%). Ez a szempont tehát nem igazán mérvadó, sokkal fontosabb a tehetség kérdése. Akkor azt nevezhetjük újságíróknak, aki tehetséges? Nem feltétlenül. Mint minden szakmában, ebben is vannak jó és rossz szakemberek. Ha valaki például abból él, hogy a glossza ismérveit (rövid, ironikus, csattanó van a végén stb.) szem előtt tartva glosszákat ír, akkor az illető újságíróknak nevezhetjük. Lehet, hogy dermesztően rossz, amit ír, de ha a műfaji követelményeknek megfelel, ha az illető (az alacsony színvonal ellenére) a szívét-lelkét beleadja a glosszába, és ha van olyan újság, amelyik ezeket a borzalmakat leközli, akkor az illető igenis újságíró. Muszáj ilyeneknek is lenniük: az esztétizáló stílustól kezdve a cukrászmestert minden szakmának megvannak a maga átlagon felüli, középszerű és átlagon aluli művelői. Megkockáztatnám még azt is, hogy ráadásul mindez független attól, hogy az illető szakember amatőr vagy profi. Egy pályakezdő, diploma nélküli fazon is lehet zseniális publicista és egy háromdiplomás szakma veteránja is írhat vérgyágy cikkeket (mindkettőre tudnék példát mondani). A fentekből viszont az tűnik ki, hogy aki saját írást jelentet meg valamilyen lapban, az újságírónak tekinthető. Ez természetesen nem igaz,

ugyanis a hivatás ismerete a tehetség kérdésénél is fontosabb. A firkásznak tisztában kell lennie ennek a szép szakmának a műfajaival, keretével, etikájával, írott és íratlan szabályaival – hogy ezt a tudást iskolában, vagy autodidakta módon sajátítja el, esetleg valamiféle zseniális ösztönösséggel ráérez mindenre, már lényegtelen. Összefoglalva tehát: véleményem szerint az az ember nevezhető újságíróknak, aki írással meg akar felelni, és meg is felel a sajtóműfajoknak és a szakma erkölcsi elvárásainak. Emellett a tehetség (ettől lesznek igazán élvezetesebbek az illető írásai) másodlagos tényező, a tapasztalat harmadlagos, és szintem fontosabb sorrendben csak ezek után következik a diploma. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a papír teljesen elhanyagolható lenne. A szakirányú felsőoktatási intézmények igen komoly többletet adnak azáltal, hogy minden jelentősebb tudománnyal (politológia, gazdaságföldrajz, szociológia stb.) foglalkoznak, amelyek egy picit is érnék az egyszen újságíró munkáját. Ha emberünk hasznosítja ezt a tudást, még jobb, teljesebb cikkeket születhetnek a kezei között. Nem utolsó szempont az sem, hogy a pályakezdők között előnyt élveznek a diplomások – a nagy presztízsű szerkesztőségek szövege sem állnak azoknál, akik nem tudnak felmutatni legalább egy főiskolai oklevelet. Aki tehát komolyan gondolja ezt a hivatást, nem fogja megúszni az egyetemet.

TÉGED VÁR A PÁPIRGVÁR. Mint fellebb említettem, a sajtómunkásokat kommunikáció-szakon képzik. Az ezzel foglalkozó főiskolákon és egyetemeken egy-két éves alapoás után lehet szakosodni (egyetemen most már két szakirány kötelező), és mivel az újságírók, rádiósok és tévések képzése mellett általában a PR és egyéb üzleti kommunikációk is e szak alá tartoznak, egyre népszerűbbé válszított pályá a kommunikációs szakemberé. Mégsem ördögösség bekerülni ezekbe az intézmények-

be, ugyanis egyrészt egyre több főiskola indít ilyen szakot, másrészt a költségterítéses (érted: tandíjas) helyek folyamatosan bővülnek. Ennek megfelelően egyre több a hallgató, és a magyar felsőoktatás egyik riasztó jelensége e területen is megnyilvánul: rosszabb eredménnyel is könnyen be lehet jutni egyes intézményekbe. (Nem véletlen, hogy Magyar Bálint oktatási miniszter 72 pontos minimum pont-határ-korlátot vezetett be, miután tavaly a felvettak pontszámának 12 százaléka 60 és 72 között volt.) Más óriási különbségek vannak az egyes intézmények megbecsültségét tekintve, ezért érdemesebb megpróbálkozni egy patárnás, jó hírű egyetem dognéhez felvételiével, mint pontduplázással bejutni valami no name költségterítéses suliba. Általában magyarból és/vagy történelemből kell felvételizni, a kérdések között többnyire kiemelt fontossággal bírnak a XIX-X. századi történetek és művek, és bizony az éppen aktuális eseményekre is gyakran rákérdeznek, ezért nem árt rendszeresen követni a napi sajtót a felvételi előtt (egyébként, ha va-



ÉBRESZTŐ

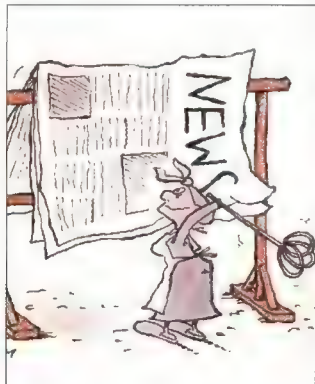
Iahol, hát kommunikáció szakon kifizetődő felvételi-előkészítőre járn). A költségterítéses képzés felvételi szinte mindenhol könnyebb – sőt, van, ahol csak pályamunka elbírálására kell megfellelni. Ha csak költségterítéses hely jön össze, akkor sem kell kétségbeesni, mert bár a tandíj általában igen borsos – átlagosan 80-100 ezer forint körül van egy félév –, intézményi pályázatokkal sok esetben csökkenthető (no meg az újságírás olyan szakma, amelyeket remélhetően tanulással mellett is végezni, úgyhogy egy picit is talpraesett ember néhány cikkel, esetleg a diákhitel kihasználva biztosan fedezni tudja a tandíjat). Az újságíráshoz megfelelő elméleti háttérrel az ELTE-n, valamint a Pécsi és a Szegedi TE-n lehet a legjobban eljárnak, ezekben az intézményekben tapasztalt és közismert emberek tanítják a szaktárgyakat. A főiskolák közül a félévnyi Kodolányi János Főiskolának van jó híre, illetve sokan az újoncnak számító Budapesti Kommunikációs Főiskolához fűznek reményt (arról nem is beszélve, hogy ott egészen emben tandíjak vannak). Sajnos azonban a legjobb felsőoktatási intézményeknek is megvan a maguk árnyoldala. Az egyik legfőbb gond az, hogy a tantervek kiagyalói néha túlzásba viszik a hallgató látókörének tágítását, és olyan perifériális tantárgyakat floodolják az órarendet, hogy az ember hátán feláll a szőr. Ezzel összefügg a másik sokat emlegetett kifogás, amelyek egy-

ben a magyar oktatási rendszer válságának fő oka: a diákok rengeteg lexikális ismeretet tanulnak, és a készségek fejlesztése háttérbe szorul. Nagyon kevés a gyakorlati órák száma, az ELTE-ről kevés kivétellel elméleti beállítottságú szakemberek jönnek ki, és nem jobb a helyzet más egyetemeken sem (talán a SZTE és annak budapesti „leányvállalata”, a Budapest Média Intézet több időt fordít a gyakorlatokra, de még mindig nem elegend). Ilyenkor, de aki igazán intenzív gyakorlati képzést szeretne, annak egyetem mellett (vagy akár helyett) ajánlatos részt vennie valamilyen szakiskolában. Ezek közül a MÜOSZ támogatta Bálint György Újságíró Akadémia egyéves, kis létszámú csoportoknak tartott tréningje a legelismerettebb, igaz újságírási és –szerkesztési folyik az órákon, nagynevű tanárokkal. Emellett érdemes még a Komlói Oktatási Stúdió is, ahol a hallgatók egy éven keresztül végig hajtás sajtómunkát művelnek. Ez a képzés remek kiegészítő egy elméleti egyetemnek (igaz, itt nagyon drága a tandíj, egy félév 175 000 forint) – aki egy lazább főiskolai évet össze tud egyeztetni egy ismeretanyag tanfolyammal, nyert ügye lesz később a pályán. Egyébként érdemes minél előbb és minél több helyen elkezdeni írni, és építeni a kapcsolatokat. Aki ugyanis a diploma megszerzése után akar állást keresni, igen nehéz helyzetbe kerül. A jól működő lapok többsége belekényelmesedett a helyzetbe, szerkesztőik ritkán veszek fel ismerettség nélkül új embereket (persze, minőségi csere bárhol és bármikor elképzelhető, de ahhoz nagyon jónak kell lenni).

SAJTÓ, SZABADSÁG. Rátérve házuk tájára (ez a cikk elvégzése mégiscsak játéklapban jelenik meg): a játékmagazinokat megölték emberké 90 feletti %-ának nincs újságírói diplomája. Ennek oka az, hogy a progk általánosan a fiatalabb korosztályokat kótyele, a még nem dolgozó fiúknak és lányoknak több idejük van elmerülni a játékok világában, képbe kerül a stílusokat, a piacot illetően, megfelelő lexikális tudásra szert tenni és így tovább. A játékokról pedig nyilván olyan arcoknak kell írniuk, akik értenek azokról – a gamek között pedig igen kevés olyan újságíró végzettségű embert találunk, aki hajlandó írni is a játékokról. A játékkritika ugyanis nem

túl hálás műfaj: aki kritikus ambíciókat táplál (és esetleg némi tapasztalata is van), előbb megy el például egy filmmagazinhoz, mint egy játéklaphoz. Csak megnézi a filmet, picit utánajár a háttérinformációnak (vagy nem), aztán megírja a kritikát. Így valószínűleg többen is olvassák, mintha játéklapba publikálna, és sokkal jobban kijön az idejével (nem kell napokig tesztelnie, képeket lópnia, esetleg szenvednie a driver-beállításokkal stb.). Éppen ezért fontos, hogy egy játékkritika írója elhivatott gamer legyen, ellenkező esetben legfeljebb ugródeszkaként használja a játéklapot. A profik kerülik ezt a terepet, mert már felnőttek, vagy nincs idejük (és kedvük) játszani, gyűrnak a gyerek-lakás-kocsi szentháromsággal, és sokkal jobban járnak, ha például tévéműsort fikáznak vagy Renato-interjúkat készítenek valamelyik közéleti lapnak... Egyetlen utolsó jó tanácsot tartogatok még e cikk végére. A játéklapok aprócska piaci szegmense igen belterjes, és viszonylag gyakran történnek benne nagy változások. Ezért itt fokozottan érvényes az, ami a nyomtatott sajtó egyéb területein is: ne égessük fel magunk mögött a hídakat! Azaz, ha elhelyezkedtünk valahol, és úgy hozza a sors, hogy mennünk kell onnan, igyekezzünk nem haragban elválni ex-kollégáinktól, mert nem tudhatjuk, hogy 2-3 év múlva nem kell-e ugyanazokkal az emberekkel együtt dolgoznunk, illetve hogy egyáltalán ők számítanak-e majd ránk egy megváltozott piaci helyzetben. Higgyétek el, estig tudnám sorolni a példákat...

Nagyon sok levelet kaptam, amelyben azt kezdtétek, hogy hol lehet megtanulni a gamer-újságírást fortélyait. Ez az írás tulajdonképpen e levelek hatására született, ám a fenti bekezdésben foglaltak miatt kissé szkeptikus vagyok. Az újságírást nagyon szép és sokrétű szakma, ezért ha valaki belekóstol, és rákap az izére, nem valószínű, hogy megelégszik majd játékkritikával és bemutatók gyártásával. Az amatőrök lelkesége e területen ritkán párosul a profik tettvágyával, ám ha ez mégis összefon, szerencsésnek mondhatja magát az a gamerlap, amely ilyen embert alkalmazhat. Sok sikert kívánok mindenkinek, aki belevág ebbe, és természetesen a továbbiakban is szívesen válaszolok levélben vagy a netes fórumon feltett kérdéseitekre. ■ **STOKI**



részletesen beszámollunk nektek.





SILENT HILL 2

R. MEDVÁNCZES: James Sunderland felesége már három éve meghalt, ennek ellenére levelet küldött a férfinak, melyben találkozára hívta. A helyszín Silianghi, a csendes kisváros, aholők ketten egy-egy biológusok voltak e művészet. Az illúzió elterjedhet azonban, az évek során alapvetően megváltozottak az emberek, az emberek és az utódok, melyek a jelen elnéptelenedtek.

[illegible]

WOODSIDE APARTMAN. A bejárat mellett közvetlenül megtaláljuk a ház térképét, az sokat segít a tájékozódásban. A park legközelebbi felszere-
lési tájfunk a második emelet 205-os szobá-
ban található meg a legpróbabban. Az előtérben
különbözöten a szót, helyszínt, idejénstá-
gyaló- és elemek most sem kellágonunk.

Harminak emeletén, a rácsok mögött egy kulcsot veszünk észre, de egy szőke kislány az utolsó pillanatban megakadályoz a megszerzésében. A 301-es szobában találjuk meg az első komoly lövegűnkét, egy plazmolyt. Erdemes azonban az egyet-ru zombikat a huszágalg agyonverni, a lézerekkel megfertőzött kórokozókat a látekban Terjünk vissza a második emelet 208-as szobájába (a másodig első piramisú szőfőnyű a plazmolyt elpusztított, itt később lehetünk utoljára). Eljárnak egyik ponton újabb kulcsra bukkantunk, az nyitja a 202-át is. A 208-as szobában, a torcsa zöldvilágát szűz egy falon felett lyukba, valaki de rejtejtette el a főbe-vezető kulcsot (Clock key). Az őra a 208-as szobában található, a kulcsot nyitva látjuk ki az ajtója, majd állítsuk be 9 óra 10 percre, majd a kettőssé-vel nyitjuk ki az ajtót. Messzünk át a kő-ron, megérkezünk az épület másik részébe. A har-madik emeleten megtaláljuk a kislány által félre-hozott kulcsot (Fire Escape Key), ráadásul a 307-es szobában ismét észreveszünk a piramisú elő-nyitót. A szekrényből vegyük fel a kulcsot (Court-yard key), majd menjünk le az első emelet folyo-zára. Ennek végén találunk egy karton dobo-zót, benne meg mindenben. A doboz meg-nyitja a bejárati ajtót, amelyen először bemegyünk az ajtóba, de az első emelet ajtója mellett talál-unk a szemétdobozt, de dobjuk be az ajtóba. A lyukon keresztül meg a szemétdobozt, ha-zaadjuk fel a kieselést nézvésmét (Old Map Coin).

vassuk el az újságot, majd a Courtyard kulcsa
nyissuk ki. Bejárni árva, szemben lévő ártot
nátos udvarra jutunk, az itt található medence kö-
zepén lévő palakközpöl újabb pénzmeze karfi, el-
Snake Com). A 101-es szobában újabb éldénye-
botlunk: ő-Eddie, a klassz zavart elméjű nobo. Egy-
előre ne foglalkozunk vele, később épp. elég ba-
láz.





kinyithatjuk az utolsó zárt ajtót, ezen keresztül jutunk át az új lakóegységre.

BLUE CREEK APARTMAN. A 203-as szoba WC kagylójába valaki egy tárcát rejtett el, mely a szomszédos szobában lévő pánólszekrény kódját rejt. Könnyű, illetve normál nehézségi fokon hagyományos arab számokat kapunk, hard módban azonban római számok jelzik a pontos kombinációt.

Példa: 2>>3<<X4>>VVZ.

Ilyenkor állítsuk be a kettést, majd visszafelé tekerjük el a harmasig, majd előre a 14-esig, majd ismét visszafelé a 12-esig. Siker esetén a széf kinyílik, és rengeteg löszert kapunk a fegyverünkhöz. Erőhez az új helyszínhez is találunk térképet az egyik lépcsőházban, ne felejtsük ott. A 109-es szoba-



bában ismét találkozunk Angelával, aki hatalmas kinyitót, szerszámtárat dob nekünk. Beszéljük le a szándékáról, majd a távozása után vegyük fel a földön fekvő háromas fegyvert (Prisoner 3000). A három érmét a 105-os szobában lévő szekrényen kell használni, az érméket a megfelelő sorrendben a lyukakba téve nyithatjuk fel a rejtett ajtót.

A megoldás: Easy (Old Man-1, Snake-3, Prisoner-5), Normal (Old Man-2, Prisoner-3, Snake-5), Hard (Old Man-2, Snake-4, Prisoner-5)

Az ajtó nyitása után a lakókulcs, mely nem más, mint a 209-es szoba. Az erkélyen keresztül átjuthatunk a szomszédos szobába, ahol megtaláljuk a lépcsőház kulcsát (Apartment Stairway Key). Az ajtó mo-

gós ajtó, melyet a lakókulcs nyit meg. A lakókulcs a szomszédos szobában található, melyet a lakókulcs nyit meg. A lakókulcs a szomszédos szobában található, melyet a lakókulcs nyit meg. A lakókulcs a szomszédos szobában található, melyet a lakókulcs nyit meg.

gós ajtó, melyet a lakókulcs nyit meg. A lakókulcs a szomszédos szobában található, melyet a lakókulcs nyit meg. A lakókulcs a szomszédos szobában található, melyet a lakókulcs nyit meg. A lakókulcs a szomszédos szobában található, melyet a lakókulcs nyit meg.





SILENT HILL. A térképet megnézve rájövünk, hogy teljesen új városnegyedben vagyunk, innen csak néhány utcányira található a Rosewater park, ahova igyekszünk. Utközben ismét találkozunk a szőke kislánnyal, de megint nem sikerül vele értelmesen kommunikálni. A parkban a volt feleség hasonmása, Mariába botlunk. A lány rettenet az élőhalottaktól, ezért hozzánk csapódik. Vigyázzunk a testi épségére, mert ha meghal, akkor nekünk is beteltelezést. A park mellett a Lakeview hotel van.



James és Mary kedvenc helye, ide azonban még nem tudunk eljutni, mivel a hídát valaki lerombolt.

A híd mellett fekvő hullanál levő üzenet a bowlingterembe irányít minket. Itt ismét találkozunk Eddie-vel és a kislánnyal, de a szőke ismét egeruzat nyer. Kövessük a lányt Manával a bowlingterem mögé, majd a sztriptíz bárba keressük kiutassunk el a kórházba.



KÓRHÁZ. Vegyük fel a kórház térképét, majd menjünk fel a második emeletre. A nő öltözőben újabb fegyverrel gazdagodunk, a sörösés puská kö-



James Sunderland. A Silent Hill 2 főszereplője, a főjátékban őt irányítjuk. Néhai felesége, Mary három évvel ezelőtt halt meg egy különös betegségben. A közelgő születésnapjára levelet kapott, melyben a halottnak hiteltől való találkozára hívja: kedvelt udulóvárosukba, Silent Hillbe. A férfi szörvő lelkierőnek, a halál és a féltés győmi úgy tűnik, a felesége halálához neki is köze van.



Mary Sunderland. James felesége, aki három évvel ezelőtt távozott az élő sorából. Betegségének utolsó szakaszában igencsak megromlott a kapcsolata a férjével. Halála nem volt véletlen, a megoldás valóján Silent Hillben rejlik. Igaz, kísértet vagy csak James megromló elméjének a születte?



Maria. James feleségének a hasonmása. A férfi a Rosewater parkban találkozik a lánnyal, aki ott nem ismeri őt. A férfihez a lányt a szörvők reposszár megölik, de titokzatos módon mindig újraéled. A megjelenésekor csak a lányról van egy elképzelt kép, a lányt a lány megöli.



Lisa. A szőke és a szőke Mary hasonmása, együtt vannak a Rosewater parkban. Teljesen egyedül köze a temetőből hemzsgő kisvárosban, de különös szellemiségének köszönhetően mindig sikerül kicúsznia a szörvők markából. Nagyon haragszik Jamesre, hiszen ő a felelős Mary haláláért. Többesről is sikerül kiderítenie James számításait, de lehetetlen rá haragudni.



Angela Orosco. James a Silent Hill 1 temetőben találkozik vele. A lány a sztriptíz bárba jött megkeresni a kisvárosba, de látszik, hogy valami sötét titok lapang a hátterében. Általában az öngyilkosság jár a fejében, de szerencsésen James mindig időben megmenti önmagától.



Eddie Parkes. A dögös, ellenkezésvény férfi a történet elején a főjátékban ártalmatlannak tűnő, valami titokzatos erő a városba csúszta, és most képtelen elmenni. Sikerült ezért tényleg a belátnak tüdőre? Vagyis, és kész békét leírhatnánk, aki nemcsak a városra, hanem James különösen a városra, csak az alkalmat keresi, hogy végezzen vele.

BEFEJEZÉSEK

A TÁVOZÁS. James és Laura együtt hagyja el azt a várost, mely annyi szomorúságot okozott mindkettejüknek. James megtartja Mary ígéretét, adoptálja a kisfiányt.

Amennyiben azt a befeléjezést szeretnénk előhozni, ügyeljünk arra, hogy ne kötődjünk külsősgosan Mariahöz. Nyugodtan vesztítsük meg a lányt, ne legyen lelkiismeret-furdalásunk vele kapcsolatban. Ne olvassuk el a körház tetején lévő apokrif, ne halgassuk meg fejhallgatóból a szöveget a szálloda olvasótermében. A végcsoport előtt azonban halgassuk végig Mary szellemhangját.

MARIA. James és Maria együtt hagyják el a szel-
lemvárost. A parkolóban azonban Marian erő-
vesz, a köhögés úgy érezteti, James várá-
megismétlődik.

Ekkor a befejezőknek vigyázzunk nagyon! Maria egészségre, ne hagyjuk el sokáig magára. A kórházban gyakran látogassuk meg a szobájában (és a cellájában), mindig legyen hozzá egy jó szavunk. A szalá-
dában a kezeltia lejtésu után hallgassuk meg az olvasókórában levő üzenetet a felhatalgatóiból. A végse áthozat előtt ne hallgassuk meg Mary monológját, fussunk ki a szobából, mielött befejeznie.

ÚJJÁSZÜLETÉS. James áthajozik a kis szigetre, hogy ott elvégezze Mary feltámasztását.

Csak művészeti és történelmi tárgyra kapunk alkalmat az első két emeleten. A harmadik emelet a helyi történelmi emlékeket mutatja meg, és a helyi történelmi emlékeket mutatja meg. A harmadik emelet a helyi történelmi emlékeket mutatja meg, és a helyi történelmi emlékeket mutatja meg.

Az utolsót a szálloda olvasótermében vehetjük fel, de csak a kazetta lejátszása után (Red Death). Amennyiben mind a négy tárgy nálunk van, egyszerűen fejezzük be a játékot, majd nézzük meg az új befeje-

UFO. Az apró zöld emberkék törbe csalják, majd elrabolják Jamest.

Miután egyszer végigjártuk az alap-
léteket és a mellékkezdéseket (Born from a
Wish), a másodikban a kezdőnél találunk
egy kék ékszerszót a földön.
Ezt kell a játék három meghatározott
pontján használni az UFO befolyásos elő-
hözsához. Az első alkalom a korház kert-
je, miután végzettünk a mennyeztető léle-
gő előhatalmakkal. A kék ékkő aktiválása
után megjelenik egy repülő csészével az
egyeblőn. A második helyszín a kikötő,
miután végzettünk Eddie-vel. A csónakban
szállás előtt használjuk az ékszerszót, mire
három úrháló jelenik meg a sziget felett.

Az utolsó hely a 312-es szoba, melótt le-
játszanánk azt a bizonyos kazottát. Vi-
gyázat, itt a játék befejeződik, nem lesz
lehetőségünk találkozni a főellenzések-
kel.

02. DRÓVILLOSSÁG James a metateli felesége halálát. Ezután beül a kocsijába, majd a tóba

Úgyelünk arra, hogy soha ne gyengüljünk meg a sebeinket, a képernyőn mindig legyen jelen a vörös villogó kereszt. Az Angélatól elszakadt kezt alaposan vizsgáljuk meg többször. Gyasszunk el a felfedezésén, ha már megint is.

A KUTYA. James rájön, hogy a kísérteties história hátterében egy egyszerű kutya áll, aki a színpalak mögül irányítja az eseményeket. Ez a legidősebb befejezés a hat közül, mindenképpen érdemes megnézni.

A kutya lefejezte a szeszszóró kitaró végig kell járassunk a Silent Hill 2-t. Harmadik nekifutásra meg kell keresnünk a kutyaházat, és elhoznunk belőle a kutya-köcsöt (Dog Key). A kutyaház Jacky fogadója mellett található egy drótkerítés mögött (ha a Taxison benrúztuk felé megyünk, akkor az út bal oldalán). A videokazetta lejátszása után a szalldában menjünk be a 312-es szobára mellett lévő Observation Roomba.

zehirben kiválon alkalmazható, akár több ellen-
féllel szemben is. A puska mellét meg egy játék
macska is található a szobában, ennek a kártyá-
jának is norgott, benyaszhatunk ki. A férfi öltö-
szekrényében lógó véres kopony sebében újabb
kulcsot (Examination Room Key) találunk, ez nyitja
meg az első emeletet; az orvosai pihenőben
a falon lévő üzenő táblán találunk egy kódot, mely
a számkódú lezárt ajtó nyitja a harmadik emelet-
et (Easy, Normal: 7335, Hard: 1328). A folyó-
nyalton, mábrakulcsot találunk (Purple Bull Key).

gyre, sejtök, szövetek. A második emeletre kerülünk meg a hármasszámú vizsgálat, s ott alaposan végyük szemügyre az írópéldát A testekszöveg (elavultsátság egy új kódot) a két minden (a tekton más), jeregyünk meg A M2-es szobában újabb kulcsra bukkanhatunk (Ladis egy kék), tegyük zsebre. Az S3-as szobában Maria nem bírja tovább teljesen kimerülten ledől az ágyra. Hagyjuk nyugodtan pihenni, de előbb az éjjeliszekrényről vegyük le a testközlőcs (Roof kék). Menjünk fel a tetőre majd bulizni! avok, nagy, az bőrről megcsúsztat

találkoztak a piramistól szomszédos, máris el-
gumiszobában lakó Verrel. Itt láttuk az újabb kódot a
falra (ez a kód is játékosként változik), ez is je-
szelnek ment: végünk vissza a második emeletre,
majd fussunk az S4-4-es szobába. Az agya valah-
anhozt egy ládát, ezt nyitjuk ki, két kulcsot
(Bull, Lapis) és két véletlenszerű kóddal: A láda
ban mindössze egy hajszalet találhatunk, de ne ke-
redjünk ki a nagy-szükségünk: lesz a 4. szobá-
ban. Keressük ki a szomszédos szobát, az 5-4-es
szoba közelében. Megvárjuk, amíg a szomszédos lakó

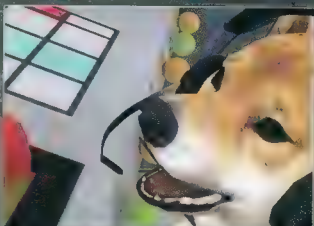




désekre. Hatalmas sikoly hallatszik, de aztán elcsendesedik minden. Kifelé mehet az ajtókilincsen egy órátkot fejezünk fel, azt vegyük magunkhoz. A felül felül egy szobájában a fekete márvány foglalkozó könyvek között apró viaszszobrot találunk. Keressük meg azokat a szobákat, ahol a ra-



bok üvegfal mögött beszélhetnek a hozzátartozóik. A börtönőrök részlegében találjuk meg a fegyvertárat, és benne a játék legerősebb fegyverét, a karabélyt. Lőszert bőven találunk hozzá, a gond csak az, hogy a lúzgersasága rendkívül lassú. Keressük meg a csapódót, majd a viaszobát, a órátkot és az öngyújtót kombinálva készítsünk fogantyút az ajtóhoz. Itt a kocka a kocka, majd a jöttel menjünk le a legalsó szintre. A következő labirintusban nincs térkép, azonban James automatikusan rajzol egyet, amennyiben bekapcsolva hagyjuk az elemiámpát. A tájékozódás nem egyszerű, de ha gyakran ellenőrzük a térképünket, akkor láthatjuk, hogy mikor jutunk új helyszínre. A labirintus elején találunk egy olyan ajtót, amelyet bedrotoztak, ezen egyelőre nem tudunk átjutni, de később meg vissza kell látnunk. Az első szinten rengeteg a piramisrejtő szobáinkba bújunk meg mindig nem tudjuk legyőzni, de a körfolyosón könyvsezerrel megéphetünk előre. A szobáját átkutatva megtaláljuk a tálalék pallosát, mely rengeteg lőszerrel van tele. A karabélyon nézzük, amit tudunk magunk után vonszolni, viszont iszonyatos sebességet okoz az ellenfeleknek. Keressük meg azt a szobát, amelynek a közepén egy fejet ábrázoló kocka áll. Ezt a kockát minden irányba elforgathatjuk, az-



zel tudjuk megnyitni az átjárót Maria cellájához (a kockával együtt kocka a másik szoba felé). A nyitókod véletlenül egy ideig alatta, mire rájövünk a megfelelő beállításra. A rácsok mögött Mariát találjuk éppen és egészségesen. Kiszabadítani ugyan képtelenek vagyunk, de legalább van valami remény a megmentésére. Térjünk vissza a kockához majd vizsgáljuk meg az ajtó melletti panelt. Az elektromos vezetékek között apró drótvágót találunk, mely kiválóan alkalmas a drótokkal elbarakádozott ajtó megsejtítésére. Az ezután következő labirintus megiehetően egyszerű, de a térkép gyakori használata mellett az átjárás nem okozhat gondot.

Club **AI**

CSATLAKOZZ TE IS A KLUBHOZ!

REDON 9500 Pro

VGA kártya

WWW.PULSAR.HU

3. Hitman 2: Silent Assassin

Másodszor mindhárom játék egyedülálló képi világát és utánozhatatlan hangulattal lett megalkodva. Míg a Hitman legjobb epizódja az első színes összes hibáját levetkőzve új etatonként üdvözült a pakodós akciójátékok palettáján. Ugyanilyen magas szintű jelzőkkel illetetném cseh illetőségű Illusion Softworks megrázó erejű alkotását, a Mafia-t is, amely a szavazatok alapján a dobogós második fokára léphetett fel. A páratlan képi világát, kiváló történetét és hangulatos zenéjét aláfestett mafia történetet jött, látott és győzött... volna, ha a Take 2 a PS2 verzió megemlése után nem portolja az év bombázóit, a különböző platformokon immáron több mint 7 millió példányban gazdára talált Grand Theft Auto 3-at, mely egyedülálló szabadságos nyugtűző játékmegemlékeztetését, sőt, néhol ironikus hangvételű történetének és végül, de nem utolsó sorban pokoli jó zenéjének köszönhetően méltán tudhatja magáénak az év legjobbjának kiadói díjat!

2. Heroes of Might and Magic IV
3. Disciples II: Dark Prophecy

A 2002-es évben kevés, de minőségű körökre osztott stratégiai játékkal játszhattak a kategória szereplősei. A legjobban várt Heroes of Might and Magic negyedik része megosztotta a közönséget. Sokak szerint a 3DO ezzel az epizoddal végül töltőnként a legandás sorozatot, néhányan a legjobb Heroesnak tartják, de akadtak olyanok is, akik szerint a Disciples II: Dark Prophecy messze felülmúlta ellenfelét. Sokáig úgy tűnt, hogy a díj e két versenyző között fog eldőlni, de az év vége felé megérkezett minden idők egyik legjobb, ha nem a legjobb körökre osztott stratégiai játéka a Combat Mission: Barbarossa to Berlin! A második világháborús stratégiai játék közepes grafikus megvalósítása ellenére az egész világban 90%-feleli értékelést kapott. Apólofok, minden részlethez kiterjedő, valóságú játékmenete és hibátlan játékkendzere egyszerűen nem talált nagyobb legyőzőre, hanem olyan konkurensre se, amelyik bármilyen tekintetben megközelítené volna a „garaszteljesztésnek” induló Combat Mission sorozat legújabb darabját. Mindezeknek köszönhetően kijelenthetem, hogy a Barbarossa to Berlin nem csak a 2002-es év legjobb körökre osztott stratégiai játéka, hanem a műfaj új etalona, mely mérföldkő a stílus történelmében!



2. Combat Flight Simulator 3
3. F1 2002
Moto GP

A szimulátorok szerelmeseinek – legyen szó autó-, motor- vagy repülőgépszimulátorról – a 2002. évben nem igazán lehetett okos panaszra. Az év legkezelebbes, legkevesebb ismert és legkevesebb ismerté vált játékában a THQ színeiben versenybe induló Moto GP a superbike híveinek és persze Tasnádi Zolinak okozott kellemes pillanatokat, aki a program „arcade” jellege ellenére a hónap játékaának választotta az ismeretlenség homályából feltűnő versenyzőt. A repülés megszállottai a Microsoft Combat Flight Simulator harmadik részével növelhették adrenalinizójukat, míg a száguldozók körükben a EA hivatalos, Electronic Arts-os feldolgozásával, valamint a Geoff Crammond nevével fémjelezett GP4-gyel olthatták a szomjukat. A beérkezett szavazatok alapján, a 2000-es évhez hasonlóan, ismét Crammond úrnak jutott a megdicsőülés, akinek vitatott Formula 1-es szimulátora majdan egy kört vert ellenfeleire!



1. Medal of Honor: Spearhead
2. Operation Flashpoint Resistance
3. Battle Realms: Winter of the Wolf

Az elmúlt évek kiegészítő lemezei majd'hogynem mind egy szálíg rókabőrben bizonyultak, és egy-két bonusz kúdesítésomagon kívül szinte semmiféle újdonsággal nem szolgálták. Szerencsére a tavaly megjelent kúdesítéslemezek között szép számmal akadnak az év legjobbjának járó díj elnyerése érdekében, és ezek közül a szavazatok alapján a MoH: Spearhead bizonyult a legjobbnak. Az alapjátékhoz hasonló alapossággal elkészített Spearhead nem csak kiváló - ám sajnos bosszantóan rövid - egyjátékos kúdesítésorozattal egészítette ki az alapjátékot, hanem átgondolt, kúdesítésorientált (Tug of War) többszereplős játékmóddal is megtöltödtá azt.



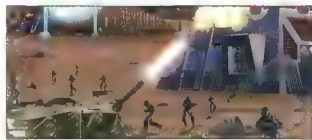
1. **Fifa 2003**
2. NBA Live 2003
3. NHL 2003

A 2001-ben rendezett év játéka szavazáson az Electronic Arts gyengélkedéséből adódóan kénytelenek voltak mellőzni a fenti kategóriát, ám szerencsére mára a gyermek meggövyögés, és olyan játékokkal gazdagította a kategória palettáját, melyek érdemesnek bizonyultak az év végi megemlékezésére. A Tony Hawk's Pro Skater harmadik részén - az innovációban bővelkedő negyedik epizód sajnos PC-re már nem készült el - az extrém sportok kedvelői hozta lába, míg a foci, a kosárlabda és a jégkorong megszállottjai az EA színeiben induló, forradalmian új „Freestyle Control”-al felvértezett versenyzőkként vithatták meg virtuális mérkőzéseiket. A dobogó legfelső fokára végül az utolsó byte-ig átdolgozott (a fejlesztés végső stádiumában közel 150 ember dolgozott a FIFA projecten) FIFA 2003 léphetett fel.



Command and Conquer Renegade

Sajnos 2002-ben is értek minket csalódások, de szerencsére jóval kevesebb, mint az elmúlt években, miből fakadóan úgy döntöttünk, hogy csak egyetlen versenyzőt indítunk a citrom díj elnyeréséért. A választásunk végül a bombasztikusan kezdődő, de pillanatok alatt elvörös Renegade-re esett, mely mind látványvilágában, mind pedig mesterséges intelligenciájában alulmúlta várakozásainkat. Döntésünket igazolja az EA hivatalos sajtóközleménye is, miszerint a sikertelenségre való tekintettel leállították a Renegade második részének fejlesztését... a kérdés most már csak az, hogy siruljunk, vagy nevéssünk???



1. WarCraft 3

2. Syberia
3. Silent Hill 2
Mafia

90

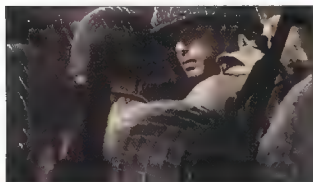
A black and white photograph of a soldier in a helmet and camouflage gear, crouching and aiming a rifle. Another soldier is visible in the background.

A man wearing a dark suit, white shirt, and dark sunglasses is seated in the driver's seat of a red car. He is looking directly at the camera. The car's interior and the red exterior are visible. The background is slightly blurred, showing what appears to be a building.

1. Medal of Honor

2. Battlefield 1942
3. Unreal Tournament 2003
Jedi Knight 2
No One Lives Forever 2

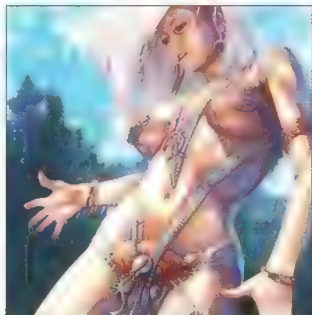
A dobogós helyezésekért harcba szálló versenyzők mindegyike igazi mestermunkának bizonyult, és e ténynek köszönhetően szoros verseny alakult ki a riválisok között. Az Unreal Tournament 2003 csodálatszerű képi világa és a konkurencia messze lekörozt a játékmódjai ellenére házi versenyünkben, ha csak egy szavazattal is, de alulmaradt az év legjobb multiplayer játékával, a kiváló Battlefield 1942-vel szemben Gondolom, az ímént leirtakból már kitalálhatók, hogy az év legjobb FPS-ének kijáró megisztelő címet a Medal of Honor szerezte meg. A Captain Dale és Steven Spielberg nevével fémjelzett második világháborús történelmi eseményeket feldolgozó shooter hangulata, pályatervezése és minden részlete kiterjedő alaposágá etalonnak számít az FPS-ek történelmében!!



1. Neverwinter Nights

2. Elder Scrolls III: Morrowind
3. Arx Fatalis
Icewind Dale II

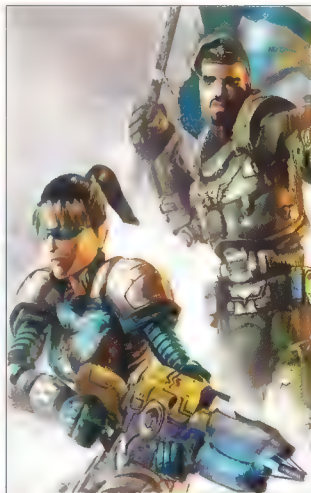
Baldur's Gate megjelenése óta megsokszorozta vált, hogy az én legjobban szerepjátékának óra díjat rendte az Interplay színeiben induló BioWare csapata vitte el. 2002-ben azonban fordult a kocka, mármint ami a kiadót illeti, ugyanis a BioWare elhagta az anyagi gondokkal küszködő kődot, amely a nagy halnak számító Neverwinter Nights kiadási jogait elvesztve már csak egyetlen szalmazsálba, a legendás az Icewind Dale 2 sikere a minimális innovációknak köszönhetően azonban jócskán elmaradt a várakozásoktól tovább sűjtve ezzel kiadóját, amelynek helyzete mára teljesen ellehetetlenült. Én úgy a UBI Softé, akár a Bethesda közreműködésével, hatalmas várakozások közepette, közvetlenül az E3 után a kereskedelmi csatornákra bocsátotta minden idők legszebb szerepjátékát, a Morrowind. Az Elder Scrolls világában játszódó eposz mind a szakmát, mind a közönséget elkápráztatta, minnek következtében az online és a nyomtatott sajtó nagy részében, a Neverwinter Nightsszal folytatott fej-fej mellett küzdelemben, ha kis különbséggel is, de egyenlő az én legjobbjának nagy megütsző címet. A Gamer magazin szerkesztői és cikkíróinak többsége is e két játék mellett tették le voksukat, de nálunk a mérleg nyelve a BioWare üdvösködé fele bilbil!



1. Unreal Tournament 2003

2. Battlefield 1942
3. Mafia
No One Lives Forever 2

Az elmúlt év gyertyéműen a grafikus motorok innovációjának jegyében telt el. Legelőször talán a cseh srácok káprázatos képi világgal megadott maffiatörténetnél kaptuk fel a fejünket, és még maigukhoz sem térünk, amikor részlet vehettünk a Monolith legújabb Jupiter motorjával élte keltett kémtörténetben. Az év vége felé kiszivárgott káprázatos Doom 3 Alfa demóit követően megérkezett a várva várt Unreal Tournament 2003 és a Battlefield 1942. Míg ez utóbbi majdhogynem kézzelfogható virtuális csatáerekkel és számtalan, tökéletesen lemodellezett, vezethető járművel ajándékozott meg minket, addig a Digital Extreme le újabb bestsellere a forradalmi Karma fizikus motorjával, tudéles nagyfelbontású textúráival és az utolsó csavarig mérnöki pontossággal elkészített pályaszerkesztésével hívta fel magára a figyelmet. Az első helyért viszont harcban teljeszen megérdemelten végül az Unreal került ki győztesen!

[illegible]

AZ ÉV ESEMÉNYEI 2002



41. ÉV ESEMÉNYEI
A 2002-es év eseményei a legjobbak között.



42. ÉV ESEMÉNYEI
A 2002-es év eseményei a legjobbak között.



43. ÉV ESEMÉNYEI
A 2002-es év eseményei a legjobbak között.



44. ÉV ESEMÉNYEI
A 2002-es év eseményei a legjobbak között.



45. ÉV ESEMÉNYEI
A 2002-es év eseményei a legjobbak között.



46. ÉV ESEMÉNYEI
A 2002-es év eseményei a legjobbak között.



47. ÉV ESEMÉNYEI
A 2002-es év eseményei a legjobbak között.



48. ÉV ESEMÉNYEI
A 2002-es év eseményei a legjobbak között.



49. ÉV ESEMÉNYEI
A 2002-es év eseményei a legjobbak között.



50. ÉV ESEMÉNYEI
A 2002-es év eseményei a legjobbak között.



51. ÉV ESEMÉNYEI
A 2002-es év eseményei a legjobbak között.



52. ÉV ESEMÉNYEI
A 2002-es év eseményei a legjobbak között.



53. ÉV ESEMÉNYEI
A 2002-es év eseményei a legjobbak között.



54. ÉV ESEMÉNYEI
A 2002-es év eseményei a legjobbak között.

szívatott

szívatott lapoztatásának szövege

szívatott lapoztatásának szövege

LEGJOBB MŰVÉSZI GRAFIKA

1. Freedom Force

2. Mafia

3. Morrowind

Disciples 2

Syberia

A grafikus motorok versenye mellett mindenképpen meg kell emlékeznünk 2002. legjobb designjával elkészített játékaikról. A legjobb művészi grafikának díjáért ringbe szállt versenyzők között gyönyörű kézzel rajzolt játékokkal és napjaink leggyakrabban használt 3D-s motorjaival életre keltett alkotásokkal találkozhattunk. A klasszikus, kézzel rajzolt mesterművek közül az utolsó pixelig gyönyörűen elkészített Syberia-t és a Disciples 2-t tartottuk a díjra érdemesnek, míg a 3d-s programok versenyében a Morrowind-et, a Mafiat és a Freedom Force-t állítottuk csatasorba. A győzelmet a legnagyobb meglepetésre a 70-es évek képregényeinek képi világára építő, méltatlanul elfeledett Freedom Force nyerte. Gratulálunk a készítőnek!



AZ OLVASÓK SZAVAZATAI ALAPJÁN.

2002. legjobbjának megválasztásából természetesen nem hagytuk ki az olvasóinkat sem, akik magazinunk honlapján (www.gamersonline.hu) adhatták le voksukat. A több ezer szavazat kiértékelése végül a következő eredményt hozta.

Legjobb akciójáték: GTA 3

Legjobb FPS: Unreal Tournament 2003

Legjobb RPG: Neverwinter Nights

Legjobb szimulátor: NFS: Hot Pursuit 2

Legjobb stratégia: Warcraft III

Legjobb küldetéslemez: MoHAA: Spearhead

Legjobb történet: Mafia

Legjobb grafika: Unreal Tournament 2003

Legjobb zene és hang: GTA 3

Legnagyobb játékkélmény: GTA 3

A legjobb játék 2002: GTA 3

Az év családosa: Platoon

És végül: mit vársz legjobban 2003-ban? Doom III

Év végi számvetésünk végén nem maradt más nátra, mint, hogy magam és a szerkesztőség nevében mindenkinek boldog eredményekben és játékiprogramokban gazdag újévet kívánjak! ■ SASA

MENTŐÖV

ICEWIND DALE

HIT A Gamer 1. számához csatolt full játékhoz, az Icwind D-hez küldök egy kis írást, talán befér a mentőövébe!

Szerintem, sokan megpróbálkoznak a Gamer 1 full játékával, a nagyhirű Icwind Dale-lel. Nos, mivel a szerepjáték az AD&D-n alapul, nem árt tudni egy pár dolgot a karaktergenerálásról:

Most szigorúan a tápolásról lesz szó! Amúgy egy ilyen, „ütöm, xp, treasure, artifactnál szövjatok” gémmé ez nem túl nagy baj!

Tehát, először is a csapatról: Mindenki az visz, akit akar, de én őket javaslom:

Három darab fighter. Célzerű másodiknak egy nőt beválasztani, hogy meg tudjuk különböztetni. Harmadiknak egy törpe harcos ajánlott (őneki lehet 19-es egészsége), de amúgy tök mindegy! Esetleg van értelme egy vándort bevenni, mivel ő képes egyszerre két fegyverrel támadni, de ezt nem ellenőriztem le, hogy itt működik-e!!! Amúgy lovagnak, vándornak nincs értelme, mivel a sima fighter magasabb szinten többször képes támadni!! Eztán mindenképen kell egy pap, viszont az után dilemmába esünk: Két varázsló mindenképen kellene, viszont egy tolvajra is szükségünk lenne. A megoldás: egy tolvaj/varázsló meg egy sima mágus. Az előbbi helyett mehet egy bárd is, ő nagyon gyorsan lép szintet, csak sajnos csapdasesmegesítéshez egyáltalán nem ért! A mágus viszont mindenképen SPECIALISTA MAGÉ legyen! A Harcosoknak lehet több, mint 18-as erejük. Egyértelmű, hogy mindháromnak kell 18/91-erő. Ekkor nagyon brutálisak lesznek, minden csapásukhoz +5 sebzés jön, kb. olyanok lesznek, mintha 3 darab Fekete Lászlóval játszanánk. :) Amúgy erről itt van egy jó kis táblázat (AD&D 2. kiadása szerint):

Erő: 16 támadás: +0 Sebzés: +1

Erő: 17 támadás: +1 Sebzés: +1

Erő: 18 támadás: +1 Sebzés: +2

Erő: 18/01-50 támadás: +1 Sebzés: +3

Erő: 16/51-75 támadás: +2 Sebzés: +3

Erő: 16/76-90 támadás: +2 Sebzés: +4

Erő: 16 91-99 támadás: +2 Sebzés: +5

Erő: 18/00 támadás: +3 Sebzés: +6

Mindenkinek legyen 18-as ügyessége, ez -4 védettséget eredményez, valamint pl. íjásznál is nagy előny.

A harcosoknak legyen 18 egészsége, ez szintenként +4 HP-t eredményez. Egyéb kasznál 16 elég, ez +2 HP-ra jogosít, több nem jár! : A papnak kell még 18 bölcsesség, a varázslónak ennyi intelligencia, a tolvajnak meg ennyi ügyesség de, az egyértelmű.

Első szinten a kiválasztandó mágikák a varázsló számára: Sleep (gyengébb ellenfelek elalszanak), Color Spray (elkábítja az ellent), Charm Person (az ellenfél, már nem lesz az!!). Az első kettő: Pap: Command (elkábítja az ellenfelet), Cure light wounds (gyógyít).

Aztán az optionban, van valami difficulty dolog is. :) A max hit pont per level mindenképp kapcsoljuk be.

Eztán állítgassuk az autopause-t.

Ennyi! ■ JONOWSKY

IWD2

Segítséget szeretnék kérni. Az IWD2-ben az 5. fejezetben járok, a Dragon's Eye-ban. A 2. és a 3. szinten. Visszavittem a hullának a kardját, meg is mutatta, hogy hova rejtette a gyökeret, de ott én nem találok semmit. Úgy néz ki, mintha lenne ott még egy terem, de oda sehogy se tudok bejutni. Hogy lehet megszerezni a gyökeret?

A Wyvern barlangjába, ahová a szellem a módosított gyökeret rejtette, csak az első szintről lehet bejutni. Menj fel, és keresd meg a lejáratot, amely valahol a tórkép közepe táján található (a barlang meglehetősen kicsi, így könnyen behatárolható a lejáratot).

A másik problémám a fullánkokkal van. Valami tekercs azt írta, hogy le kell őket tenni a nyugati asztalra, azután meghúzni valami kart. A baj az, hogy találtam két kart, de az egyiket nem tudom meghúzni, a másik meg sebez rajtam, de más nem történik. Hogy lehet a mérget kinyerni?

A törött kart (amelyet nem tudsz meghúzni) a Jazzarlon nevű alkímista javítja meg, őt kell megfélemlíteni. Miután a kar megjavult, rakd a módosított gyökeret a középső asztalra, a wyvern fullánkokat meg a nyugatra. 15-ös alkímista képzettséggel készítheted el a főzetet. A mérgeket is hasonló módszerrel párolhatod le ezzel a különbséggel, hogy ott nincs szükség a gyökérre.



DARK OMEN

Hello Mocsy! I. Egy általam is kedvelt játékkal kapcsolatban lenne egy kérés: légy szíves írd meg nekem, a Dark Omenben hol található (pontosan) a Spellstealer Shield nevű varázstárgy.

A mágia ellen védő pajzsot a 15. küldetésben kapod meg (Az ork tábor megtámadása). Ez választható misszió, te döntöd el, hogy harcolsz-e. A pajzs a barlangban bujkáló orknál található, csak úgy veheted el tőlük, ha végzel velük.



HÉRDÉSEK

Hello Mocsy!!!!!! Miért nem írsz vissza, és legalább miért nem teszel be a Kérdésekhez! Ahh, szóval most bent vagytok!! Tényleg:!!

A Far West című játékról, amit gondolom, még nem teszteltetek!!!! De azért jó lenne, ha igen!

Campaign 2. pálya: megcsináltam és felfejlesztettem mindent, mégse írja ki, hogy a Mission sikeres!!!! Mit kell még csinálni??

Lehet, hogy nem mindent csináltam meg, de ha nem mindent, akkor melyiket nem???:

4 level Main House3 Pasture1 Storehouse Corral 35 marha

Ul.: Király az újság!!! ■ **LORD CHRIS**

Cső Mocsy! Kérlek, segíts! Elakadtam a Thief: The dark project című játék Return of the cathedral nevű pályája végén, ahol Murus sirja után a szellem átmegegy másik sírhoz, és innen nem tudunk továbbmenni.

Segítséged köszönve:

Üdv. ■ **TIBI**

BG2: SHADOWS OF AMN

Szia Lily! Lehet, hogy ezt a levelet Mocsynak kéne elküldenem, de mivel te készítetted anno a Baldur's Gate 2 végigjátszását, ezért gondoltam, mégis neked küldöm.

3 kérdésem lenne:

1. Rejek házában találtam egy emberi bőrből készült „páncélkezdeményt”, amit elvittem a nyomokból következtetett emberhez Umar Hillsbe, aki azt mondta, befejezi a páncélt, ha szerzek neki ezüst sárkány-vért. Hol találak ilyet????? Vagy egyszerűen öljem le a pasast?

Ezüstsárkányt csak az Underdarkban találász, ott, ahol a sötét elfek városának a bejárata található. Ő amúgy jó sárkány, tehát az emberbőrből készült páncél megszerzése csak gonosz karaktereknek ajánlott.

2. A Copper coronet alatti csatornában kéne szereznem 4 kulcsot, hogy megszerezhessek egy kardot (azt hiszem, ez lesz az, amiről Chrs írt), de eddig csak a Lover's Ring és a Shaman's staff van meg! Hol van a többi?

A harmadik tárgy az örült Quallo férgének a vére lesz, de ehhez előbb le kell mészárolnod azt. A negyedik tárgy egy levágott kéz, amelyet az egyik rács alatt találász meg a felszín közelében (a rácsot előbb el kell húzni, és ha jól emlékszem, akkor valami zöld trutyl is van a közelében).

3. Már legyőztem a Shade Lordot, aki az Umar Hillsieket szekálta, de nem találtam sehol a Shadow Dragon Scale-t. Le kell győzni a sárkányt? (Hogyan?!) Ha nem, akkor hol van az a páncél?

A scale sárkánypikkelyt jelent, ebből következik, hogy a sárkányt bizony le kell verni. Amúgy ez az egyik leggyengébb sárkány a játékban, nem lesz vérszes elintézni. Vedd körbe az embereiddel, így időt nyersz ellene. A papoknál legyen Restoration és Negative Plane

Protection varázslat, mivel a sárkány szintet is szív. A mágia-ellenállása nagyon jó, ezért érdemes mágikus fegyverekkel feldarabolni.

MORROWIND

Nellő Mocsy! Te, mint „az isten” biztos tudsz mindent erről a remekműről, tehát 3 kérdésem lenne a Morrowinddel kapcsolatban:

1. Mi a küldetése Azura istennőnek az újrahasználható lélekkrisztályért (én elmentem a Dagon Felbe, de nem találtam semmilyen sámánnöt).

A sámánnó nem Dagon Felben, hanem az ettől északnyugatra lévő kis szigeten él. A szigeten lesz néhány dremora lord és egy nevesített golden saint. Ennél lesz egy gyűrű, azt kell visszavinni Azura templomába.

2. Hol lehet daedrik, glass, vagy ebony long-swordot találni.

Üvegfegyvereket és páncélokat Ghostfence-ben lehet venni. Daedric és Ebony cuccokat a dremore lordok hordanak, őket romvárosok környékén találász.

3. Hol lehet ebony páncélatzatot találni?

A viveci Aréna gyakorlóterénél egy sötéteff, róla egy teljes szettet le-szedhetsz.

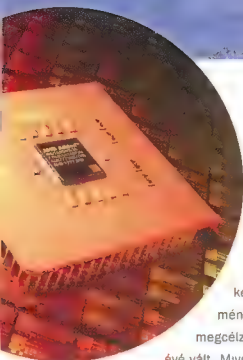
4. És elakadtam az 5. Küldetésnél: nem találom az Athin Sarethit. A fiát már megtaláltam, de őt még nem, pedig néztem már az ALD-ruhn páncél alatt minden manorban. Légyszi, írd már le pontosabban!

A fickó a sareth-i Manorban él, vörös köpenyben, nehéz eltéveszteni. A ház a páncél alatt van a nyugati rész felső szintjén.

Előre is köszönöm válaszat. ■ **SHED**



> HARDVER



AMD: ATHLON XP PROCESSZOROK, IGAZ ÉRVÉNYTUDÓK

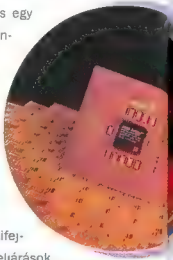
Mint ismert, a tavalyi év több szempontból sem kedvezett az IT szférának, s ha lehet így fogalmazni, akkor különösen kegyetlen volt a mikrochipgyártók közt 2001-ben még a tizenkettedikként színen tartott, ám 2002-re a tizenhatodik helyre csúszott AMD-vel szemben. Ez a pozíció-, és nem utolsósorban a vele járó több mint harmincegy százalékos bevételcsökkenés a tavalyi év történéseinek tükrében nem is számít oly hihetetlennek, hiszen a vállalat az egész évben előre nem látott nehézségek sorával küszködött. Ezek listája talán a finomabb gyártástechnológiára történő áttéréssel kezdődött, mikor is a 0,18 mikron csikszélességű „Palomino” maggal rendelkező Athlon XP processzorok új, 0,13 mikronos „Thoroughbred” magra váltott sorozatának kezdték meg a gyártását. Annak ellenére, hogy az új mag sebesség terén tökéletesen beváltotta a tervezése során hozzá fűzött reményeket, még mindig jellemző volt rá a korábbi gyártástechnológia magas hőtermelése, mely gátat szabott a processzor előzetesen megcélzott órajelénél magasabb értékekre történő skálázhatóságának, ami az idő közben megváltozott direktívák legfontosabb célkitűzésévé vált. Mivel ez idő tájt az AMD fejlesztőgárdájának java része már a kibővíttet másodiklagos gyorsítótárral rendelkező „Barton”, valamint a következő generációs K8 / Hammer processzorok tervezése során felmerülő nehézségekkel volt elfoglalva, ezért az Athlon csapat mérnökeinek csupán kisebb módosításokra nyílt lehetősége a maggal kapcsolatban. A problémára egy, a magon belül elhelyezett újabb hővezető réteg, illetve számos új kondenzátor alkalmazása jelentette a megoldást, melyek által a processzor hőtermelése, valamint a magban esetlegesen keletkező elektromos interferencia mértéke is egyaránt sikeresen csökkent. Ezzel a minimális beavatkozással megszületett a Thoroughbred mag újratervezett, B0-as változata, mely mérete 84,66 négyzetmilliméterre nőtt az eredeti A0 80,90 négyzetmilliméterhez képest. A B0 maggal rendelkező központi egységeket a vállalat elsősorban a magasabb órajelű, magasabb kategóriájú Athlonokban tervezte alkalmazni, míg a korábbi alacsonyabb kategóriás A0 magnak idővel teljesen felálltak volna a gyártásával. A „Duron” márkanevet alatti fúto processzorok gyártásának megszűnésével egy időben a cégvezetés újraértelmezte korábbi stratégiáját, és úgy határozott, hogy a jövőben is szűkeket érzi a 2000+ PR jelölés alatti processzorok értékesítésének, főként a korlátozott anyagi keretekkel rendelkező felhasználók és vállalkozások számára. Ehhez mérten a két revíziójú processzornak gyártásához szükséges különböző gyártósorok igen költséges fenntartása helyett december 11-től minden Athlon XP processzor kizárólag a B0-as Thoroughbred maggal kerül legyártásra. Ennek megfelelően a két legalacsonyabb órajelen működő Athlon,

Thoroughbred mag, A0 stopping				Thoroughbred mag, B0 stopping			
Processzor magmérete	80,90 mm²	Mag	0,18 mikron	Processzor magmérete	84,66 mm²	Mag	0,13 mikron
Maghővezető	Nincs	Maghővezető	Van	Maghővezető	Van	Maghővezető	Van
Maghővezető	Nincs	Maghővezető	Van	Maghővezető	Van	Maghővezető	Van

az 1700+, illetve az 1800+ januártól szintén már a B0-s maggal kapható, melyek kisebb hőtermelések mellett más érdekességekkel is rendelkeznek. A legfontosabb közülük talán, hogy megszűnt a 22,5-szeres szorzó, és helyébe a 23, illetve a 24-szeres lépett. Ennek, valamint a magon belül történt víz- és hővezető csatlakozások az új processzorok névleges órajelükkel sokkal magasabb frekvenciákon képesek üzemelni, melyek stabilitását a mag 1,6 Volt-ra novelt feszültsége tovább erősíti.

A régi processzorok új konténer bújatása mellett számos olyan hír érkezett az AMD tavalyi tervével kapcsolatban szerkesztőségünkbe, melyek az Athlon XP processzorok előzetesen tervezett élettartamának további kiterjesztéséért utalnak, történetesen egy C0-as Thoroughbred mag megjelentetésével.

Erre kizárólagos bizonyítékként egyelőre csupán a maga az AMD által november végén közzétett mérnöki leírás szolgál, amelyben is egy 86,97 négyzetmilliméter nagyságú, C0-as mag tervezete 682-es CPU ID-vel jelenik meg. Ennek későbbi bevezetését több tényező is indokolhatja: elsőként a vállalat tavalyi teljesítményét figyelembe véve előfordulhat, hogy az Athlon XP – Barton, illetve Athlon 64 – processzorok gyártása során újabb gondok merülnek fel, melyeknek köszönhetően ezek megjelenése tovább húzódhat. Ekkor az AMD-nek olyan alternatívát kell felmutatnia a konkurens Intel termékével szemben, amely teljesítménye alapján még mindig ütőképesnek lesz mondható, s ha nehezen is, de lépést tud tartani azok Hyper-Threading valamint 800 MHz-es rendszerbuszának képességeivel. Másfelől az AMD felsőkategóriás processzorairól már most is elmondható, hogy azok számos esetben drágábbak az Intel hasonló teljesítményű egységeinél, így ezt alapul véve, ha a vállalatnak sikerül időben megjelentetnie a két fent említett processzorát, akkor is szüksége lehet egy ezeknél olcsóbb, relatíve alacsonyabb kategóriás processzorra, mellyel tovább növelheti piaci jelenlétét.



A napokban értesültünk arról az IBM és az AMD között létrejött megállapodásról, melynek lényege olyan fejlett gyártástechnológiák kifejlesztése, amelyeket a két cég a későbbiekben saját mikroprocesszorainak gyártása során alkalmazhat. A sajtóközlemény alapján az új eljárások kifejlesztésének irányába tett lépések elsősorban a processzorok teljesítményének növelésére, illetve ezek energiahasználatának csökkentésére irányulnak, természetesen csakis a legmodernebb anyagok felhasználásával. A két vállalat, az együttműködés eredményeként először 2005-ben tervezi a 65 nanométeres technológián alapuló termékeinek megjelentetését. A közös munka január 30-án kezdődik meg az IBM East Fishkill-i létesítményében.

HÍREK

ATI TECHNOLOGIES: AZ GRAFIKUS PROCESSZOROK ÉS LAPKÁKÉSZLETEK MEGJENÉSE



Habar az R300-as grafikus processzorra épülő ATI Radeon 9700 Pro kártyák megjelenését követően a szakma valamint a közvélemény is egyöntetű elismerésének adott hangot a bennük felhalmozott technikai és technológiai innovációkkal kapcsolatban, a legtöbbször mégsem jósoltak túlságosan nagy jövőt a kanadai cég piaci elsőségét garantálható reménycsillagának, hiszen a konkurens Nvidia fejlesztette GeForce architektúrájának következő generációs, teljesen újratervezett magjának, az R300 júliusi megjelenését követően alig egy-másfél hónappal később lett volna a bemutatója. A GeForce FX gyártását korlátozó mizéria azonban úgy látszik, hogy kellő ideig biztosította az ATI teljesítmény és szolgáltatások terén nyújtotta elsőségét ahhoz, hogy a kocka fordultával a kanadai gyártó kerülhessen az oly előkelő első helyre. A végül a Comdex számítástechnikai szakkonferencián bemutatásra kerülő GeForce FX képességeit látván az ATI szövevény nagy önbizalommal nyilatkozta cégük 2003. évi terveiről, melyben a grafikus processzorokon kívül az integrált lapkakészletek is igen nagy hangsúllyal

szerepelnek. A piac alakulásának megfelelően grafikus processzorok terén három VPU-ra lehet számítani a nyári időszakot megelőzőleg. Elsőként az ATI R350 kódnevű új fejlesztett processzorát említenék ki, mely egyértelműen a konkurens GeForce FX teljesítményének túlszárnyalására lett kifejlesztve. Architektúráját tekintve a korábbi R300-as processzorokra épül, ám némileg átalakított / optimalizált formában, ami révén elődjénél sokkal magasabb órajelre lesz majd képes üzemelni.

Gyártástechnológiai szempontból a már bevált 0,15 mikronos csikszélességben állítja majd elő a TSMC gyárában. Maga a processzor nyolc renderelő pipeline-nal fog rendelkezni, ám az R300-zal ellentétben ezekhez darabonként két TMU csatlakozik. A VPU memóriában tárolt adatahoz való hozzáférést a 256-bites memóriabusz garantálja, mely a korábbi feltevésekkel megegyezően DDR-II memóriákhoz fog csatlakozni. Az R350 megjelenését az ATI hagyományaihoz híven ennek kissé módosított változata, az RV350 fogja követni, mely ugyancsak az R300-as architektúrára épül, és elsősorban a legnagyobb kereslettel rendelkező piaci szegmens részére hivatott a RADEON 9700 Próval megegyező teljesítményt szolgáltatni. Utolsó a sorban az RV280, mely kifejezetten az alacsony árkategória grafikus kártyáinak lelkét képviseli, hiszen felépítését tekintve elődjéhez, az RV250-hez képest csupán az AGP 3.0-ás szabvány támogatásában és némi nemü optimalizációban tér el. Annak ellenére, hogy az ATI integrált grafikus vezérlővel rendelkező lapkakészletei – RADEON IGP 320 / 340 – jelenleg nem örvendenek túlzottan nagy sikernek a felhasználók körében, a cég szövevénynek állítása szerint a tavalyi évben így is tizenkilenc százalékot sikerült a piacból a magukénak tudniuk. Ehhez mérten az év második negyedévében számos új lapkakészlettel fognak a piacon megjelenni, melyek közül az Intel gyártotta Pentium 4 platformra három, míg az AMD által a közeljövőben bemutatni szándékozott Athlon 64-re két fejlesztés készül. A Pentium 4 fronton elsőként az RS250 debütál, mely a korábbi RADEON IGP 340 PC2700-as memóriamodulok támogatásával, valamint 533 MHz-es rendszerbusszal kibővített változata. Ezt követi a cég talán legígéretesebb fejlesztésével, az RS300, mely a Northwood illetve Prescott processzormagokon kívül egyaránt támogatja a 800 MHz-es Quad Pumped buszt és a Hyper-Threading technológiát. Kétszatomás memóriavezérlőre PC3200-as szabványú DDR400-as memóriamodulokat támogat, melyek mellett egy RV250-es GPU-t is integráltak benne. Az RS300 egyszerűsített változata az RS300VE, mely nagyobb testvérével ellentétben csupán egyszatomás memóriák vezérlésére lesz képes. Az Athlon 64 processzorokat kiszolgáló lapkakészletek sorát az RS380 nyitja, melyben szintén egy RV250-es processzort integráltak – ehhez külön 64-bites memóriavezérlő tartozik, melybe a felhasználó opcionálisan további memóriákat illeszthet, amelyeket a GPU majd, mint frame-buffer használ. Az RS380 egyszerűsített változata az RX380, mely mindenféle integrált magot nélkülözve, csupán egy AGP 3.0-ás csatlóval rendelkezik.

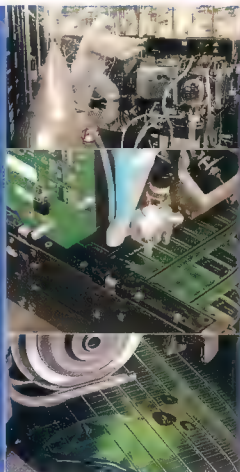


A konkurens Nvidiához hasonlítva a múlt hónap folyamán az ATI is megnyitotta saját, hivatalos „ajándékboltját”, ahol az odátárgatók hőn imádkozt processzorgyártójának különböző termékeinek képével / logójával ellátott tárgyakat vásárolhatnak.

Ennek megfelelően találkozni lehet a jelenlegi csúcscsínvonalat képviselő RADEON 9700 Pro poszterével, egérlátékjával, pólójával, ATI s pohárral, táskával, hűtőszekrényrel, és feltehetőleg idővel tovább bővülő kínálattal.

MadOnion.com
3DMark2001

REFERENCES

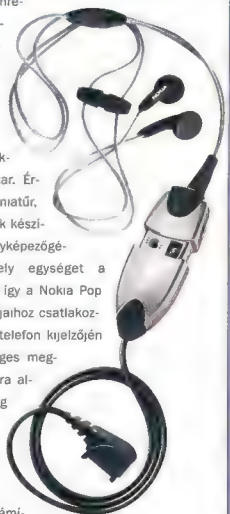


hez semmilyen külön-

A MuVo audio lejátszóként történő üzemeltetéséért külön „battery pack” felelős, amelyben elhelyezett egyetlen AAA méretű elem tízenkét órán keresztül képes az egységben tárolt Mp3 / WMA formátumú zenék megszólaltatására.



Megjelenésére a hónap vége felé lehet számítani Magyarországon. ■ **TATCOM**



ASUS MYPAL A600

Info: Hungary: Budapest, Tel.: +36 1 452 5451

Régen járt már nálunk kézi számítógép, pedig a technika az informatika e szegletében is folyamatosan változik, jelen esetben éppen törpül, ugyanis ez a PDA büszkélkedhet a világon a legvékonyabb kivittel. Emellett persze el is nyert egy halom díjat neves online és offline lapok tesztjein, így sokszorosan is megérdemli, hogy felfrissítsük tudásunkat a témakört illetően.

Kezdjük azzal, ami a készülék sajátossága, ez pedig a kialakítás. Tényrőpég lévén amőgy sem lehetne túl vastag és nehéz, hiszen akkor a bicepszméret is elő lenne írva a követelmények között. Az ASUS első kézi számítógépe viszont mindössze 12,8 milliméter vastag és 138 gramm tömegő. Összehasonlításképpen az ugyanebben a kategóriában versenőző HP Ipaq 3950 16 milliméteres vastagsággal és 190 gramm súllyal rendelkezik, ami első látásra nem tűnik hatalmas különbségnek, azonban zsebünkben hordva az ASUS gépének előnye rövid idő után tökéletesen érezhető lenne.

A kompakt méret elegendő külsővel, teljes alumíniumborítással és súlyszedett gombokkal párosul. A Deluxe és a Standard verzióhoz is jár a szövetből készült, kemény oldalalú hordtasak, amely kötelező „viselet”, ha zsebben vagy táskában hordozzuk az eszközt, ugyanis a képernyőcsere nem olcsó mulatság. A kialakítás egyéb elemei a PocketPC-ken megszokottak: van négy menőgombunk és egy négyirányú kurzorgombunk a képernyő alatt, oldalt pedig egy jog-dial (kétdimenziós kurzor), a bekapcsoló gomb, valamint egy azonnali hangrőgőzítést lehetővé tevő gomb. Természetesen a PocketPC operációs rendszer lehetővé teszi e gombok újradefiniálását, a bekapcsoló gomb kivételével, mely a ki-és bekapcsolást, valamint az energiatakarékos üzemmódot vezőli. Az eszköz tetején a főlhaligató mini-jack aljzata, a beépített mikrofon, az SD kártyahely és az infravörös kapu található.

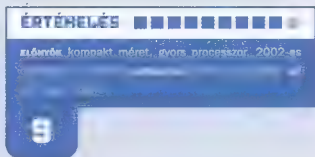
A számítógép az Intel XScale PXA250-es típusú, 400 MHz-es processzorát használja, ez a teljesítmény még a régebbi asztali számítógépek között is átlagosnak számít, mint az a 32 MB ROM és 64 MB RAM is, amit memóriaként a PDA tartalmaz. Az áramellátásról lítium-polimer akkumulátorok gondoskodnak, ezzel az ASUS Smart Power Savings technológiája 16 órányi működési időt garantál, ezzel szemben a tapasztalatok csak 6-7 órát mutattak, ettől függetlenül biztosan van olyan használati mód, amellyel ez növelhető, mindenesetre az utóbbi a teljesítmény is szép.

Az asztali számítógéphez való kapcsolódás USB csatlóón keresztül történik, a Standard változatban csak kábel kapunk, a Deluxe verzióban a kapcsolatfelvétél és az akkumulátor töltése is már a csomaggal együtt szállított bölcsőn keresztül történik. Az elektromos adapter kialakítása is ötletes, két kihajtható fűre csatlakoztathatjuk az elektromos hálózatnak megfelelő kiegészítőt, így a világ minden országában használhatjuk a töltőt, ami a kézi számítógépek esetében gyakori követelmény lehet.

A bővítés kétféleképpen oldható meg: a PDA tetején található SD kártyahelybe helyezhetünk memóriakártyát, valamint az ASUS gyárt az IPAQ-hoz hasonló rendszerű CF-kártyát, mely egy szabványos CompactFlash kártyahelyet varázsol a szerkezet hátuljára, ahova a memóriakártyán kívül mindenféle CompactFlash csatlakozóval ellátott eszközt pakolhatunk, így kamerát, telefont vagy GPS vevőt is.

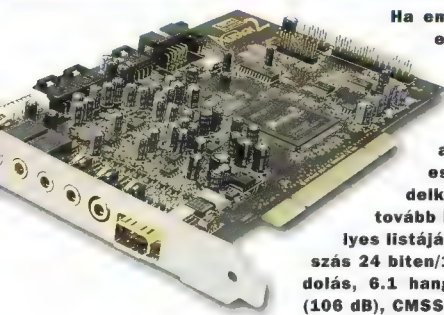
Ezek a hardverelemek a PDA-kat gyakran használók számára tökéletesen leírják az A600 tulajdonságait, de aki most ismerkedne a témakörrel, könnyen teheti fel a kérdést: mire lehet ezt használni? Nos, alapvetően a Microsoft PocketPC 2002 operációs rendszer szabja meg a felhasználási lehetőségeket. Tulajdonképpen ugyanaz a helyzet, mint az asztali gépek esetében: van egy operációs rendszerünk, amellyel az alapvető funkciókat vezérelhetjük, valamint kapunk hozzá bizo-

nyos programokat, a többit viszont meg kell vásárolnunk. A PocketPC 2002 alapból tartalmaz minden rendszervezeőrlő programot (memória, áramellátás, képernyő stb.), valamint Pocket Word, Pocket Excel és Pocket Outlook 2000 programokat, a Microsoft Readert és egyéb kiegészítőket. Az operációs rendszer teljesen összehangolható az otthoni vagy munkahelyi Windows rendszerünkkel, dokumentumaink, leveleink, tetszőleges file-jaink szinkronizálhatók, valamint kihasználhatjuk az Outlook összes funkcióját, így a teendők vagy a bevásárló lista a munkahelyi vagy otthoni gépünkön a PDA-ra kerül, ahol menet közben módosíthatjuk azokat, ezek a változtatások pedig szinkronizálhatók a legközelebbi kapcsolatfelvétellel. Az operációs rendszerhez írt programok száma több tízezer körül van már, kezdve a játékoktól (akár Tomb Raider, FIFA2002, ezeket ki is próbáltuk) a matematikai, üzleti és multimédiás programokig (ki gondolná, hogy egy teljes filmet meg tudunk nézni egy ilyen apróságon, elforgatott képernyővel?). Reggelente a metrőn mp3-akat hallgatva játszottam logikai játékokkal, majd átnéztem aktuális feladataimat, és mindegyikhez írtam megjegyzést. Tárgyalás közben jegyzeteltem, majd hazamenetel előtt szinkronizáltam a napközben felgyűlt postámat, amelyet a metrőn elolvastam, amire kellett, válaszoltam, otthon pedig a szinkronizálás során a Postázandó üzenetekből az otthoni gépem elküldte az internetkapcsolaton keresztül ezeket a leveleket. Este pedig beállítottam egy dallamot a reggeli ébresztéshez, mikor pedig álomba merültem, azt álmodtam, hogy nekem is van egy ASUS A600-asom!). ■ **FLEX**



SOUND BLASTER

Info: www.creative.com Tel: 015-3689



Ha emlékeztetem nem csal, alig egy évvel ezelőtt, 2002 januárjában ekkortájt épp a Creative új audio chipjét és hangkártyáját, az Audigy bemutató írásomon végeztem az utolsó simításokat. Úgy tűnik, a történelem valóban ismétli önmagát, ti. 2003 januárjában a változatosság kedvéért ezúttal a Creative új audio chipjére és hangkártyájára, az Audigy 2-re került sor, amely azért szerencsére nem csupán a név mögé biggyesztett 2-es sorszámában különbözik elődjétől. A távol-keleti cégnek a rendelkezésre álló idő viszonylagos rövidsége ellenére is sikerült még tovább bővítenie a szolgáltatások már az Audigy 1 esetében is tekintélyes listáját, amely immár a következő bejegyzéseket is tartalmazza: **Lejátszás 24 biten/192 KHz-en, felvétel 24 biten/96 KHz-en, Dolby Digital EX dekódolás, 6.1 hangzás támogatása, DVD-Audio támogatás, javított jel/zaj arány (106 dB), CMSS (Creative Multi Speaker Surround) 2, THX megfelelés.**

A tesztelésre kapott hangkártya felépítését tanulmányozva az Audigy 1-hez képest a „leglátványosabb” változás a Creative által felhasznált chippek terén volt tapasztalható. Nemcsak a központi DSP (Digital Signal Processor) révén (CA0102) üdvözlöhetünk új jövevényt, hanem értelemszerűen a DAC-t (Digital/Analog Converter) is lecserélték, és mostantól az audiolapka-gyártók közül talán a legjobb hírnévnek örvendő Cirrus Logic CS4382-e igyekszik megfelelni a 24 biten/96 KHz-en történő felvétel és a 7 csatornás hangzás támasztotta új igényeknek. Sőt, érdekes módon az Audigy 2 egy második (belső) DAC-cal is rendelkezik (Sigmatel STAC9721), amely azonban a gyártó technikai specifikációi szerint egyúttal „fordított”, vagyis analóg/digitális jelátalakításra is képes. A fenti chipreke épülő hangkártya kezdetben három változatban kerül forgalomba: a „rendes” Audigy 2 mellett a Creative-től megszokott módon az extra hardver- és szoftverkomponenseket (pl. optikai és koaxiális csatlakozók, második FireWire port, infravörös távirányító, Steinberg Cubasis stb.) tartalmazó Platinum és Platinum eX verziók feltűnése is várható. Ez utóbbi variánsok esetében a hangkártyát az SB Live! és Audigy 1 sorozat esetében láttattakhoz hasonlóan egy, az opcionális konnektorokat tartalmazó 5, ¼-es beépítőkeret, ill. (az eX változatban) egy külső csatlakozóegység is kiegészíti.

Szűgyenkezésre mindazonáltal az általunk tesztelt alaplafelépítéssel Audigy 2-nek sem volt oka, ti. a 4x kimenet (3 analóg, 1 digitális), és a 2x bemenet, az SB1394 és a külön kártávhelyre szerelhető MIDI/game port kínálta le-

hetőségek így is bőségesen kielégítik az átlagos felhasználói igényeit (akinek ráadásul még könnybe len lábad a szeme az örömtől, ha megpillantja a meghajtóprogramok és az alkalmazások mellé csomagolt Soldier of Fortune II – Double Helix, és Hitman 2 – Silent Assassin játékokat). E két alkotás egyúttal arra is remek alkalmat kínál, hogy a gyakorlatban tapasztalhattuk meg a gyártó által az Audigy 2 egyik legnagyobb újdonságaként hirdetett 6.1 hangzást – ehhez a hangkártyára társult azt az ugyancsak a Creative jegyezte Inspire 6700-at választottuk, amely szerény tudomásunk szerint az „az első és egyetlen 7-csatornás multimédia hangszórórendszer” cím büszke birtokosa (ráadásul a konkurencia enerváltságát látva e pozíciójait egyelőre nem is fenyegeti komolyabb versély). Ez a megdöbbentően kis helyigényű, és mutatót (?), fekete színben pompázó összeállítás 5x 8 wattos hangszórót, 1x 20 wattos center hangszórót és 1x 22 wattos mélynyomót tartalmaz. Az Inspire 6700 csatlakozóinak és kábelvezetések kialakításakor láthatóan nagy gondot fordítottak az Audigy 2-vel való teljes kompatibilitásra, ennek megfelelően a csomagban minden ehhez szükséges összetevőt megtalálhatunk. Sajnos a nem Creative gyártmányú hangkártyákat birtokló felhasználók

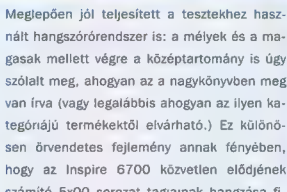
szempontjából a helyzet már korántsem mondható ennyire kedvezőnek: a régebbi Hercules Fortissimók ugyan még különbözőbb gond nélkül konnektálhatók, de pl. Digitális Feltámadásban is ajánlott Hercules DigiFire 7.1 csatlakoztatása már számos extra kábel beszerzését, és meglehetősen utólagos barkácsolást igényel.

Miután az Audigy 2-t tesztgépünk egyik szabadon álló PCI kártyahelyére illesztettük, összedrótoltuk az Inspire 6700-zal, és sikeresen végrehajtottuk a szoftverek telepítését is, a hangszóró-konfigurációt, és a Dolby Digital EX dekódolás beállítása következett, amelyet az elődhoz hasonlóan továbbra is a „Speaker Settings” applikációból lehet végrehajtani. Aprópó, Dolby Digital EX: ez az eljárás elsősorban abban különbözik a „tradicionális” Dolby Digitaltól, hogy egy további 7. hangszórót is bevet a térbeli hangzás minőségének fokozása végett. Ez az ún. „center surround” csatorna elméletileg tehát nagyban növelhetné a játékok nyújtotta élményt is...

Elméletileg, ti. a szoftverek többsége igazából még az egyszerű Dolby Digital igényelt 6 csatornás hangra sincs optimalizálva, így annak ellenére, hogy a Creative fejlesztői várászatának köszönhetően valamennyi DirectSound3D, EAX 1.0 vagy



► IRÁNY A TECHSPOT



A CPU-terhelés szempontjából már az Audigy 1 is kora legjobb megoldásának számított, a térben pozícionált hangok megszólaltatásához messze a legkevesebb erőforrást igényelte, még az olyan klasszis hangkártyákkal összehasonlítva is, mint a Hercules DigIFire, vagy a Philips Edge sorozatának tagjai. Csak nehezen lehetett elképzelni, hogy a Creative-nak e téren is sikerül előrelépnie, ám még-
résink szerint a távol-keleti cég új üdvöskéje – ha csak néhány szavaleállal is - e téren is felülmúlja (III. éppen ellenkezőleg: alulmúlja) őseit.

Meglepően jól teljesített a tesztekhez használt hangszórórendszer is: a mélyek és a magasak mellett végre a középtartomány is úgy szólt meg, ahogyan az a nagykönyvben meg van írva (vagy legalábbis ahogyan az ilyen kategóriájú termékektől elvárható.) Ez különösen öröndetes fejlemény annak fényében, hogy az Inspire 6700 közvetlen elődjének számítá 5000 sorozat tagjaként hangszóró

nomán szólva is hagyott némi kívánnivalót maga után. Kritikát talán csak a „mindössze” 75 dB-es jel/zaj arány érdemel, amely az Audigy 2 összehasonlíthatatlanul jobb, 106 dB-es értékének tükörben optimálisnak a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető. Voltak továbbá bizonyos fenntartásaink a viszonylag „vékonyka” sávszélességgel (40 Hz - 20 KHz), és az első hallásra nem túl lehangoló, 82 wattos összteljesítménnyel kapcsolatban is, de ezeket az idő előrehaladtával csakhamar félretettük. Összességében elmondható, hogy ha nem is képvisel a Klipsch, vagy a Videologic „csúcsmodelleivel” egyenértékű megoldást, az Inspire 6700D így is decens és verhetetlen ár/teljesítmény mutatók magának tudható hangszórórendszer világában. Azoknak viszont, akik nagyobb teljesítményű megoldásra vágnak (ám ragaszkodnak a 6.1-hez vagy a Creative gyártmányához) érdemesebb megvárniuk a most bejelentett, szintén 7-csatornás MegaWorks rendszer megjelenését, amely - akárcsak elődje, a 2.1-es 210D és az 5.1-es 510D - valószínűleg alaposan feléldja majd a leckét a versenytársaknak. Érdekes, hogy az Inspire 6700-al ellentétben magáról az Audigy 2-ről már némiképp vegyesebb benyomásokkal szerezteünk, viszont a legvégűsítő ítéletet itt elhalasztjuk addig, amíg a következő szám megjelenéséig hátralévő időben tüzetesen meg nem vizsgálhatjuk a DVD-Audio lejátszás, a CMM5 2, a 24 bites/96 KHz-en történő felvétel, valamint a DVD-filmek alatti Dolby Digital EX dekodolás minőségét. ■ JOSHUA



XBOX LIVE



az online küzdelem a PC-s játékosok kiváltsága
 azt eddig megdöntöhetetlen igazságnak ismertük.
 Azonban a 2002. ével a dolgok kicsit megváltoz-
 tak, hiszen mind a Sony, mind a Microsoft is úgy
 gondolta, hogy ideje konzolok is megfosztani
 ezt az élményt (a piac harmadik szereplőjénél, a
 Nintendo-nál ezt egyelőre nem tartják időszerűnek).
 Persze ezelőtt is voltak erre kísérletek: az igazi út-
 törő a online játékok, de csak Dreamcastra adtak
 ki online játékokat, de még 1995-ben megjelent
 gépekük, a Saturnuk is lehetővé tették - igaz,
 igen kezdetleges formában - a telefonvonalon ke-
 resztül játékot. A Sony és a Microsoft esetében

már természetesen más a helyzet, mindkét cég óriási összeget öl az online játékok elterjesztésére - utóbbinál ez már milliárdos nagyságrendet jelent.

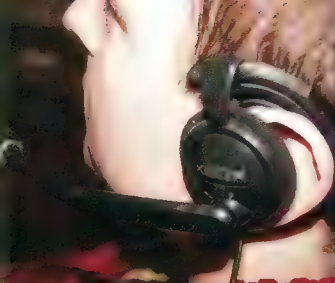
A Sony a vegyes utat követi, az az lehetőség van 56K-s, illetve kábelmodemen keresztül játékokra is – igaz, előbbt nem sok programnál lehet használni. Programbőség egyelőre nincs, de az mindenképpen említésre méltó, hogy az EverQuest „konzolisított” verziója még februárban megjelenik rá.

A Microsoftnál (majdnem) mindent egy kártyára
 tettek fel: az Xboxot már alaptól úgy tervezték
 meg, hogy semmiféle kompromisszumot ne

keljen kötni az online játékok fejlesztése során. Ezért van benne hálózati kártya, illetve winchester és ezért csak szélessávú internet-eléréssel lehet ki próbálni. Ez egyrészt átlás, hiszen ennek segítségével olyan új lehetőségek nyíltak meg, mint a való idejű beszélgetés, másrészt viszont ez a hálózattal rengeteg játékost zártak ki a rendszerből. Az eladási adatok mindenesetre a Microsofot igazolják, az Xbox Live népszerű – persze sokkal jobb, ha erről nem csak százaz sajtóközleményeken keresztül értesülünk, hanem mi próbálhatjuk ki a dolgot. Ezért aztán az amerikai megjelenést követően (nagyban 15-é, az Xbox első szülinapja volt a nyágnap) azonnal megrendeltek saját Xbox Live készletüket. Szerecsenőre december elején megkezdett az Xbox Live kezdőkészletünk (valamint sikerült megajánlani a Sasa által felrobantott amerikai gépünket is), így aztán az ünnepek alatt nem csak bejöttök kaptunk közel hálalós díozst, hanem az Xbox Live-ből is.

VÉGVÉGV XBOXOT... A szolgáltatás kihasználása-hoz a fentiek értelmében kell úgyé szélessávú internetelés (mi ADSL, illetve kábeltel segítségével használtuk), egy Xbox Live készlet és persze egy Xbox is. Itt jegyezném meg, hogy a rendszer figyelni az egyes gépeket, és a módosított masinákra nem engedi fel a hálóra.

Az első feladatunk, hogy az Xboxot kössük össze a szolgáltatónkkal. Ehhez a legegyszerűbb módszer,



Régi álomom teljesült az Xbox Live kipróbálása során, hiszen végre nem kell a rakéták lövöldözését megszakítani ahhoz, hogy a játékban szereplő résztvevőkkel valamilyen módon kommunikálhassunk. Ennek a lehetőségnek a nagyszerűsége az első pillanatokban igencsak lenyűgözött, sőt egészen jól elviccelődöttem azon, hogy az amerikai srácok vajon hogyan értékelik az akaratlanul is fel-felhangzó magyar káromkodásokat, egyéb „értelmetlen” mondatokat. Számomra az Xbox Live csúcspontja az egyik megerőszakolt team deathmatch volt, amelyben miközben éppen a fegyverzettel és a teréppel ismerkedtem, rám rontott két ellenséges Mech. Abban a pillanatban, ahogy feltűntek a dombok mögül, meghallottam az egyik hangját az éterben, hogy „itt az ellenség előttem, nyugi, elintézem”. Aztán jöttek a lézersugarak és valóban semmi perc alatt el lettem intézve, majd még meghallgathattam, hogy „ók, ez könnyű volt, gyereknél tovább”. Mindezt kristálytisztán, mintha kommunikálnál is tanúja lettem volna egy telefonbeszélgetésnek (mellesleg mindezt nyelvtanulásnak sem utolsó). Ilyen tehát maga a technológia, amely PC-n eddig az ismert korlátok miatt sajnos sosem tudott kiteljesedni. Amit viszont hiányoltam, hogy Xboxon egyelőre nem találtam meg a számomra ekkoráig tökéletesen ársírható csapatjátékot. A MotoGP-ben a kommunikáció előnye nem kimagasló, a MechAssaultban csak egyszerű lövöldözést kapunk, ahol a felső határ a team deathmatch, a Ghost Recon pedig hol működött, hol nem, továbbá, ha már FPS-ekről, vagy taktikai lövöldözős játékokról beszélünk, akkor nekem játékezerfőként még mindig szimpatikusabb az egér és billentyűzet kombináció, mint a controller (de most már akár a nagyfelbontású grafikát is említhetném). Összegezve képpen tetszett, és hibátlan kivitelezésnek tartom az Xbox Live-ot, ugyanakkor egyből is jutott eszembe, hogy bárcsak az a kommunikáció MOHAA, CounterStrike vagy éppen Battlefield alatt ilyen kultúrát módon elérhető lehetne. ■ **SHOEBARON**

ha közvetlenül dugjuk össze őket: Xboxot a kábelmodembe, azt pedig a falba. Persze arra is van lehetőség, hogy ne kelljen a kábelekkel szörakozunk, ha váltani akarunk a PC és az Xbox között, ehhez egy hubot kell vennünk, ezen áll vezethetjük el a biteket mindkét géphez. Van egy harmadik megoldás arra az esetre, ha a kábelmodemünk esetleg USB-csatolású, vagy belső elhelyezkedésű lenne, ilyenkor a PC hálókártyáján keresztül kapcsolhatjuk össze az Xboxot és a szolgáltatónkat (ehhez a Windows XP egyik alkalmazása, az Internet Connection Sharing szükséges).

Ha sikerült felszünknek megfelelően minden kábelt a helyére dugni, akkor a nehezezen már túl is vagyunk. A következő lépés az Xbox Live kezdőkészletben található DVD-ről a szükséges programok feltöltése (teljesen automatikusan történik). A pár pillanat alatt feltelepülő Xbox Live betelepül a főmenübe, onnan érhetjük el, ha később meg akarunk változtatni valamit. Először azonban jön a kötelező – regisztráció.

A nevünk, az Xbox Live készletünk azonosítója mellett meg kell adnunk az elérhetőségeinket is. Sajnos Magyarország egyelőre nem szerepel a támogatott országok listáján. Van ugyan egy „Other Countries” opció is, ám ez nem az a joker, aminek vártuk, hanem zsákutca: azt választva egy felirat jelent meg, miszerint legyünk türelmesek, amíg nálunk is beindul a szolgáltatás. Mivel nem óhajtottunk az Xbox előtt megöregedni (legalábbis nem így), ezért kis csaláshoz folyamodtunk, Angliát nem így, ezért meg tartózkodási helyünknek. A dolog bevált, már csak azt nem tudjuk, hogy egy év múlva, amikor lejár az előfizetés (az Xbox Live készlet 50 dolláros árában egy évnél használat is benne foglaltatik), mi fog történni. Ezután következett annak bizonyítása, hogy nagykoriak vagyunk: meg kellett adni a hitelkártyaadatokat. Egyelőre a program csak

Visa, MasterCard és American Express fájtkát fogad el – beletett pár percbe, amíg kerültünk valakit, akinek ilyenje volt, és még azt is élhette, hogy nem lenyúlunk akarjuk a pénzt. A regisztráció végső lépése a később meg nem választható becenév, azaz a GamerTag megadása. Ettől fogva minden játékban az lesz a nevünk, nem kell mindenhol külön bejelentkezni. Az egész folyamat mindössze öt percet vett igénybe, ezt követően az Xbox automatikusan detektálja a kábelmodem beállításait, és felép az Internetre.

TARTALOMHÓL JELES. A szélesárvú Internet-használatot a Microsoftnál megpróbáltuk teljes körűen kihasználni, rengeteg olyan lehetőséget építettünk be a szolgáltatásba, amelyet csak így tudunk elérni. Ezek közül az egyik legfontosabb a Voice Communicator állandó használata, azaz a fejhallgató-mikrofon kombináció. Ez szintén az Xbox Live készlet dobozában kapott helyet, és várakozásainkat felülmúlóan üzemelt. A fogadóegységet a controller erre kiképzett slotjába kell helyezni, ezen állíthatjuk a hangerőt, illetve el is némíthatjuk magunkat. A mikrofon nagyon jó minőségű hangot továbbít, semmiel sem rosszabbat, mint egy jobb mobiltelefon, így aztán nagyszerű lehetőség nyílik az anyázásra, taktikák kidolgozására, vagy egyszerűen csak a beszélgetésre. A Communicator minden online játéknak kötelező támogatnia (e nélkül a Microsoft nem enged kiadni), és ez rendkívül módon megdobja az élvezetet. Egy jól sikerül frág, vagy szép előzés után immár nem kell beirogatni a megjegyzéseinket, hanem azonnal kommentálhatjuk a történetek. Kipróbálás előtt nagyon vártuk a voice masking opciót, ami annyit tesz, hogy egy program valós időben torzítja a hangot, így bárki megszólalhat robotként, kislányként vagy akár „dark masterként”. Ez a gyakorlatban nem nagyon jött be, mert a mélyre torzult



Az Xbox Live megjelenésével a Microsoft a PC-s és konzoljátékok közötti szakadék újabb áthidalásáról tett tanúbizonyságot, hiszen a konzoltulajdonosok jó pár évvel ezelőtől almodni sem mertek arról, hogy az Interneten keresztül játszhassanak. A Live tavaly novemberi debütálásával a tétengő új tehát megszünt, és a kérdés már csak az volt, hogy Gatesék fejlesztése életképes megoldásnak bizonyul-e.

A tapasztalataim alapján nyugodt szívvel állíthatom, hogy az Xbox Live szolgáltatás PC-s szemmel nézve is tökéletesre sikerült. A gyorsátlóság (ADSL, kábelnet) kapcsolattal rendelkező Xboxtulajok a Kíthez járó Headseten keresztül való időben kommunikálhatnak egymással, ráadásul a „Voice Comm” járó többlettermelés semmiféle teljesítménycsökkenést sem vont maga után, azaz lagmentesen játszhatnak.

Mindenek köztudottan bátran kijelenthetem, hogy a Live Kit megvásárlása mindenképpen megéri az 50 dollár/éves árat, hiszen olyan játék-élménnyel gazdagítja a konzolok tulajdonosait, melyhez

ilyen olcsón sehogymáshogy nem juthatnak hozzá! ■ SARA

hangokból brummogás lett, a magasakból pedig éles vészcs.

Szervereket bárki csinálhat, ilyenkor a dolog hasonlóképpen működik, mint PC-n: a Microsoft által üzemeltetett négy központi géppark egyikén keresztül (a cél szerint ezeknek védelme (az elérhető legelőbb, katonai szintű) a többi játékos rákapcsolódik a mi Xboxunkra. Persze ehhez nagyon magas feltöltési sebesség szükséges, így a legtöbben inkább csak csatlakozni akarnak. Ez két módszerrel történhet. A QuickMatch az egyszerűbb, ilyenkor csak megadjuk, hogy milyen típusú játékot akarunk (pl. deathmatch vagy kooperatív), rákattintunk az OK-gombra, és máris bekerülünk egy ilyen szerverre. Az OptiMatch már több lehetőséget nyújt, itt

bármit megadhatunk keresési kritériumnak, amit a szerver egyébként beállít (pl. hatkörös verseny, 50%-os szimulációval, francia nyelven kommunikáló szerver-gazdával és kikapcsolt ötközésekkel). Ilyenkor megjelenik az összes ilyen lehetőség, és nekünk már csak ki kell választani a legszimpatikusabbat.

Ha csatlakoztunk egy szerverhez, akkor bekerülünk a lobbyba, azaz a menetek előtti „szobába”. Itt mindenki megjelölheti a szükséges beállításokat (pl. itt lehet kiválasztani, hogy melyik csapathoz akarunk tartozni, vagy hogy milyen mechanikával akarunk csatába vonulni), és persze közben elbeszélgethet a többiekkel. Tapasztalataim szerint a felhasználók 99%-a teljesen normális, lehet tőlük tanácsot kérni, nem kapják fel a vizet, ha jobbakk vagyunk náluk – a maradék egy százalékot pedig úgyis hamar leütjük a szerverről. Ha összehaverkodtunk pár emberrel, akkor lehetőség van arra, hogy a barátaink átvesszék őket. Ez a rendszer kicsit hasonlít az ICQ-hoz (vagy, hogy stíluszerűbben legyünk, a Messengerhez): ha elfogadják az invitálásunkat, akkor ezentúl mindig meg tudjuk nézni, hogy éppen online vannak-e, és ha igen, mivel játszanak. Ráadásul át is tudjuk őket hívni a mi szerverünkre – sőt, ez akkor is működik, ha egy másik játékkal játszottunk éppen. Ilyenkor neki csak ki kell cserélnie a lemezeket a gépben, és automatikusan beáll hozzánk! Ez megkönnyíti a baráti csapatok kialakulását, és így igazi közösségek jöhetnek létre – a kiadók „munkáját” pedig természetesen rendkívüli módon leegyszerűsíti.

Akkor is van lehetőségünk cselekedni, ha valaki nem a (hallgatolagos) szabályoknak megfelelően játszik, ilyenkor negatív véleményünket elköldhetjük a Microsoftnak. Ők a következő néhány beépéssel korrigálják a jelzett GamerTaget, hogy a védek igazak-e. Ha igen, akkor két hétre letiltják az Xbox Live hálózatról. Így aztán nem biztos, hogy megéri a társainkat lelőni, visszafelé motorozni, vagy folyamatosan káromkodni vagy sípolni (egyszer összefutottam egy ilyen örülttel).

MINDENKI JÁTSZHAT A BARÁTJAIVAL! A hálózat nagyon jól működött, a 384/64 kbps-os ADSL kapcsolatunk az óceánon át is jószerével lagmentesen játszottunk. Ez, és a nagyszerű lehetőségek – a kommunikáció, az OptiMatch és a barátok listája – a tökéletes alapot jelentik a jelenlegi legjobb kon-

zolás online játékhálózat számára. A kérdés már csak az, hogy a játékok is ezen a színvonalon vannak-e. A tavalyi év végéig 14 Xbox Live-on támogató program jelent meg (idén még legalább 60-at terveznek), melyek túlnyomórészt részvételre is lehet majd a világháló segítségével. A többi csak különböző kiegészítők letöltését támogatja, a Splinter Cellhez például új szinteket és fegyvereket szedhetünk le.

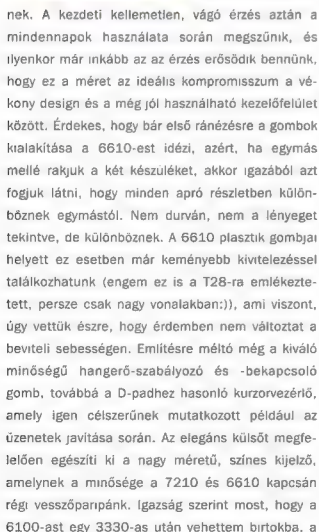
Mi egyelőre három játékot tudtunk kipróbálni: a MotoGP Online-t, a Ghost Recon és a MechAssaultot. A MotoGP vitte el a pálmát, lévén még 16 játékossl, szüntelen profizással is teljesen folyamatosan meg, ráadásul versenyzők ezrel törnek a nap minden percében a folyamatosan frissülő eredménytáblázat elé. A MechAssault egyszerű robotos akciójáték („MechWarrior Light”), amelyben nyolcan apíthatják egymást mindent letarolva a térképen. Különösen népszerű trükk, hogy az épületeket rá lehet robbantani ellenfeleinkre. A Ghost Recon játék közben fantasztikus, hiszen a csapatgatos folyamatosan egyeztetethetik taktikájukat. A gond az, hogy a hibás kód következtében sokszor kell próbálkozni már ahhoz is, hogy szerveret találjunk (bár ezt elvileg még januárban kijavítják).

MINDENT EGYSZERRE. Bár igen riskásnak tűnt egy kizárólag széles sávot támogató rendszer megjelenítése, az emberek ráharaptak. Tavaly több mint 250000 készletet adtak el, és csak a megjelenés utáni első héten egymillió játékórát regisztráltak. A lekészés azóta sem csökken, a statisztikák alapján minden játékos napi két és fél órát tölt el online szórakozva.

És a helyzet minden bizonnyal tovább fog javulni, amikor az Xbox Live hivatalosan is elérhető lesz Európából (március 14.), illetve ha megjelennek olyan játékok, mint a Halo 2, a Counter-Strike vagy a Star Wars Galaxies. ■ GRATH



Info: www.nokia.hu



külnék a három készülék közül a 6100 tűnt a legkiforrottabb modelnek, bár az elmondható róla, hogy a legendás T28 vastagságával meg egyező paramétereire először kissé kényelmetlen fogást eredményező érzés aztán a megszűnik, és röszdébennünk, romisszum a véható kezelőfelület észére a gombok zér, ha egymás kor igazából azt észlelben külön nem a lényegét plasztik gombjai bál kivételével 28-ra emlékeztet(=), ami viszont, nem változtat a áltó még a kiváló -bekapcsoló kurzorvezérlő, zott például az sz különös megfe- sz, színes kijelző, sz 6610 kapcsán nt most, hogy a nttem birtokba, a



órát és sakjátékot tartalmaz (Puzzle Chess), ami igen tisztességes, és időnként jól használható világotársnak tekinthető (Engem például ráébresztett, hogy a sakktudásom már igen csak megkopott, még ha csak ilyen puzzle feladványokról van szó.) Természetesen a WAP-os felületeken keresztül további applikációkat érhetünk el és tölthetünk le, illetve meg van az a lehetőségünk is, hogy az előre telepített csomagot eltávolítsuk.



A 6100-nak megvan az az előnye, hogy nem akar több lenni, mint telefon, vagyis nem tartalmaz beépített digitális kamerát, nem lehet vele MP3-asok lejátszani, és még csak bluetooth-kapcsolat létesítésére sem alkalmas. Sőt, még infra port sincs rajta!:) Valahogy ezeket a „hiányszavakat” most arról az oldalról nézzük, hogy sok emberben erre nincs igénye, viszont szeretne elegáns, könnyű és ennek ellenére modern készülék birtokába jutni. Ilyen esetben lehet tökéletes választás a 6100-as, amely egyáltalán nem húzza majd le a zsebünket (legalább is nem a súlyával), de izéles, jól használható mobilnak kívánjuk megfelfedni majd. **SHOEBARON**

www.elsevier.com/locate/jmb

—

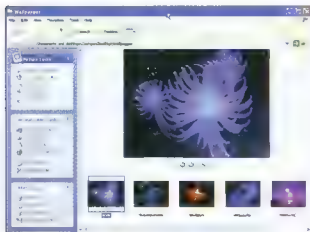
0,3

2010-2011

NOXIA 6100

Sokak kívánságára indítjuk el legújabb cikksorozatunkat, mely a Windows XP operációs rendszer rejtelmeibe vezeti majd be az olvasókat. Jömagam mind vállalati, mind otthoni hálózati környezetben használók és menedzserek Windows XP-t futtató számítógépeket, így a gyakorlatban szembesülök az új szolgáltatások miatt keletkező gondokkal, az apró bukákról nem is beszélve. E havi sorozatindítónkban leginkább az XP újdonságairól lesz szó, de említünk majd olyan szolgáltatásokat is, melyek elérhetnek az eddig a játékosok körében egyeduralgkodónak számító 98/ME rendszerektől. Sokan még csak most gondolkoznak az upgrade-en, ezért az XP-t használók számára leginkább a következő számunktól kezdve várható hasznos tippek, trükkök, most elsősorban a kezdők a terep.

2001 nyarán a Microsoft nagy csinnadrattával kiadta legújabb operációs rendszerét, melyet Windows XP néven kezdett el forgalmazni. A hosszú távú stratégia már régóta jelezte, hogy a vállalati és az otthoni Windows-változat hamarosan összeolvad, az indoklás szerint így a fejlesztés is hatékonyabb tehető, több energiát lehet a hibamentesítésre és az új szolgáltatások fejlesztésére fordítani. Korábban úgy tűnt, hogy a Windows NT és a Windows 98SE lesznek a két irányvonal utolsó képviselői, de a Microsoft a Windows 2000 és a Windows Millennium Edition kibocsátásával eltolta az egyesülés időpontját 2001-re. A Windows 2000 a vállalati szektorban az Active Directory címtárrendszer és az ehhez szorosan kötődő csoportházirendek segítségével alaposan átalakította a rendszermenedzsmentet, míg az ME elsősorban a multimédiás kiegészítések révén vetítette előre az XP alapvető új funkcióit.



A tapasztalatok azt mutatják, hogy a várakozás megérte, hiszen a Microsoft sikerrel egyesítette a két felhasználótábor igényeit egyetlen termékbe anélkül, hogy komolyabb kompromisszumokat kellett volna hoznia. Ez viszont akaratlanul is az otthoni változatot professzionalizálódását vonta maga után.

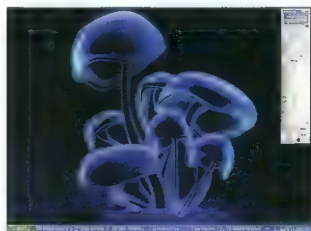
Szerencsére vagy szerencsétlenségünkre, a Home változattól kimaradt sok minden a Professionalhoz képest, ezeket a különbségeket egy táblázatban gyűjtöttük össze. Ezek alapján mindenki eldöntheti, hogy melyik változat megvásárlása szükséges számára, kellenek-e a Professional menedzsment eszközei, vagy elegendőek a Home változatban is

megtalálható szolgáltatások, leginkább a multimédiás funkciók.

A változások közül az egyik legfontosabb a file-rendszert érinti. Két file-rendszert használhatunk, a Windows NT-ben megismert NTFS-t, valamint a FAT32-t. A Microsoft az előbbit ajánlja, hiszen az XP-ben már otthoni szintre kiterjesztett biztonsági funkciók csak NTFS file-rendszert alatt használhatók ki maradéktalanul, ideértve a file-ok azonnali titkosítását és tömörítését is, melyet ha egyszer beállítunk, észre sem vesszük a beépített tömörítőmotor működését. FAT32 használata csak abban az esetben javasolt, ha a korábbi operációs rendszerekkel való kompatibilitás fontos, vagyis számítógépünk valamelyik merevlemezén Win98 vagy WinME fut, és szeretnénk alkalmanként azt futtatva elérni az XP partícióját is. A Windows NT a 4-es Service Packtól kezdve ismeri az új NTFS-t, mely a Windows 2000-ben debütált. A lefelé kompatibilitás természetesen garantált, vagyis a legfejlettebb operációs rendszer (most az XP) ismeri az összes korábbi partíciótypust, így a FAT, a FAT32 és a korábbi NTFS rendszereket is.

Ha már file-rendszerekről van szó, ide tartozik a CD is, mely nagyszerű szolgáltatással egészült ki, ez pedig a beépített CD-író program. Túl sokat ne várjanak el azok tőle, akik profi, kifejezetten erre a feladatra fejlesztett programokat használnak; akik viszont az egyszerű kezelhetőséget és az ingyeneset keresik, megtalálhatják számításukat. A felírt való file-okat egyszerűen ráhúzzhatjuk a CD-író ikonjára (vagy bárholonnan a Küldés parancsra), ilyenkor ezek a file-ok egy átmeneti tárolóba kerülnek, és akár heteken keresztül is várakozhatnak a CD-re kerülésre, mely funkciót gombnyomással elindíthatjuk. Így sok helyen egy új fogalom is belpő a használók közé, ez pedig az adatarchiválás. Adataink mentésében nem csak a rendszeres CD-re való írás segít, hanem a telephíthető ntbackup.exe program, mely időzített mentésre is lehetőséget ad, legyen az adathordozó akár mentőegység, akár merevlemez vagy más hálózati meghajtó.

A cserélhető tárolók (CD, Zip-Drive, Compact Flash kártya stb.) behelyezése után az operációs rendszer felismeri a tárolt tartalmat, és az ahhoz kapcsolódó programok (lejátszó, file-kezelők) indítását egy menüben felajánlja. Adott médiatípusok esetében automatikus indítást is beállíthatunk, amelyben az automatikusan elindított program is konfigurálható.

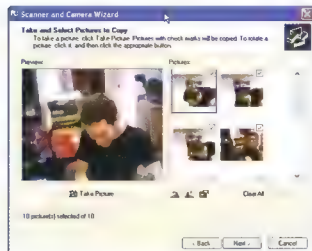


HOME EDITION

Alapvető biztonsági funkciók (pl. egyszerű filemegosztás)
Helyi hálózati 5 számítógépig
Mentőszoftver (a CD-ről külön installálandó)

PROFESSIONAL EDITION

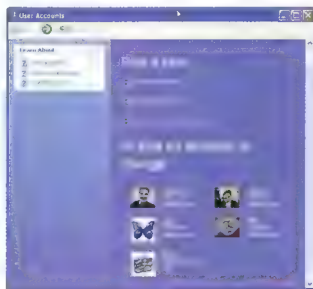
Bővített biztonsági funkciók és beállítások
A számítógép-tartomány tagja lehet
Alapértelmezett mentőszoftver-telepítés
Vezérlőpult/Felügyeleti eszközök
Automatikus rendszervisszaállító szolgáltatás
Boot menedzser funkciók
Csoportházirend alkalmazási lehetősége
Többnyelvű kezelőfelület installálási lehetősége
NTFS titkosítás
Teljesítményfigyelő szolgáltatás
Távolsi elérés
Időzített feladatok kezelőpanelje
Többprocesszoros működés
Dinamikus merevlemezek
Faxszolgáltatás



A digitális fényképezőgépek és a szkennereket közös felületen keresztül menedzselhetjük, mivel mindkét kategória képbeviteli eszköznek számít. Nincs már többé szükség a kamerák egyedi vezérlőprogramjaira, a Windows XP képes a beépített memóriára és a kártyák tartalmát leolvasni, a képeket megjeleníthetjük, azonnal nyomtathatjuk is, akár többet egy lapra, és adott az átméretezés lehetősége, az így lecsinnyított képeket pedig gombnyomással küldhetjük tovább a levelezőprogramunkon keresztül. Otthon gyakran alkalmazom, hasznos szolgáltatás, a nagygyerek híján egyelőre a kutyák képét nézegethetek néhány hetes korától havi sorozatban.

A Microsoft továbbra sem tágtól az elképzelésétől, hogy előbb-utóbb minden számítógép az Internet részé lesz, legalábbis az XP internetes képességei és szolgáltatásai erre utalnak. Az operációs rendszer frissítése a beépített Windows Update szolgáltatáson keresztül zajlik, amely segítségével egy intelligens ügynök végzi el a megjelenő frissítések keresését, majd telepítését gépünkön (az ügynök működését vitathatatlan hasznossága mellett kísérte némi biztonságtechnikai vita is, erről is lesz majd szó a későbbiekben). Az Internet Explorer 6.0-ás verzióját integrálták az XP-be, ez tartalmazza a 6.0-ás Outlook Express levelezőprogramot is. Ez a változat már sokkal finom-

ban konfigurálható az internetes biztonság szempontjából, részletekbe menően pontosíthatjuk az egyes webhelyekkel és szolgáltatásokkal szembeni viselkedését operációs rendszerünk felé. Fejlődött az internetmegosztás is, teljes otthoni hálózatot építhetünk ki, mely tartalmazhatja az összes periferiát is, például faxolhatunk egymás modemén keresztül, a távoli nyomtatásról már nem is érdemes beszélni, hiszen ez lassan természetes lesz. Az internetes kapcsolatot az Internet Firewall felügyeli, mely sajnos eléggé gyerekcipőben jár, de aki nem akar foglalkozni a finomhangolással, az nyugodtan kapcsolja be, a legegyszerűbben kihatározható biztonsági részeket meg fogja védeni.

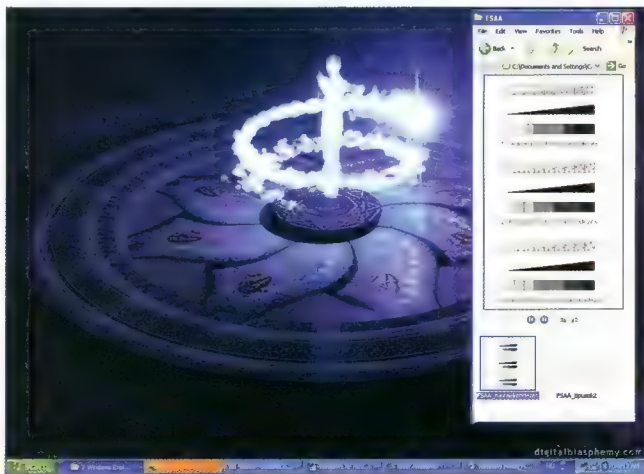


Ahol egyetlen gépet használnak otthon, gyakran felmerül gond, hogy mindenki látja egymás adatait, levelezését, pedig hasznos lenne, ha külön jelszavakkal és jogokkal lehetne belpni. Az XP-ben ez megoldha-

tó, bár természetesen nem kötelező. Minden felhasználónak külön profil jön létre, a közös mappákban pedig jogosultsági csoport és biztonsági beállítások segítségével vezérelhetjük az egyes felhasználók hozzáféréseit. Természetesen a levelezés, valamint a böngésző-beállítások is egyediek, így mindenki úgy használhatja a gépet, mintha csak ő dolgozna rajta.

A Microsoft gyakran a meghajtóprogramokra fogta a gyakori operációs rendszer-fagyásokat, ezért minden új meghajtóprogram installálása előtt figyelmeztet, ha nincs aláírva a Microsoft tesztlaborja által. Az így is előforduló inkompatibilitási gondok kiküszöbölésére a System Restore folyamatosan figyeli a file-rendszerben keletkező változásokat, automatikusan visszaállítási pontokat hoz létre, ahova visszatérhetünk, ha nagy gáz van. Emellett mi is készíthetünk olyan pillanatfelvételeket, melyek a későbbiekben segíthetnek létrehozni a korábban működőképes teljes konfigurációt.

A Windows XP segítséget nyújt az előző operációs rendszerről való áttérésben, egy varázslója képes a beállításainkat elmenteni anélkül, hogy annak a rendszernek az upgrade-jét végre kellene hajtunk. Több oldal sem lenne elég az XP új és hasznos funkcióinak bemutatásához, de nem is ez volt a cél. Kedvcsinálónak talán elég ennyi, a következő hónapig van idő beszerezni az új operációs rendszert, mert belesapunk a lecsóba, megnézzük, hogy az XP mennyire kompatibilis a régi és az új játékokkal, hogyan kezeli a multimédiás vezérlőket, és mit tehetünk, ha egyes játékaink nem indulnak el. ■ FLEX





NOKIA 3510i

Info: www.nokia.hu

Sok-sok százezer forint értékét meghaladó telefon tesztje után végre megérkezett hozzánk kedvenc szorzatunk újabb darabja, a Nokia 3510i, amely jelenleg az olcsó kategória abszolút csúcsmodelleje. Szinte hihetetlen, de gyakorlatilag az itt is bemutatott 6100-as mobil összes lényegesebb funkciójával rendelkezik a színes kijelzőtől kezdve az MMS fogadásán keresztül a Java-alkalmazásokig. Természetesen 3510i a széniára jellemző robusztus, elnyúlhatatlan felépítéssel rendelkezik, amelyhez az étalonnak számító kezelőfelület is tulajdonképpen színiatartozék. Érdekes helyzetben vagyunk az értékelésekor, hiszen, ha az

elődjéhez, vagy a tényleges vetélytársaihoz hasonlítjuk, akkor kimagaslóan teljesít, ha viszont a hasonló képességű színes kijelzős modellekhez, akkor természetesen elmarad tőlük. Igazi kompromisszum a kijelző is, amely színes ugyan, de méretében és felbontásban a nagyteljesítményével nem vetekedhet. Más kérdés, hogy itt nem számítottunk másra, sőt a nagyobb karakterek egyértelműen izzó képet eredményeznek. Röviden összefoglalva azt mondhatnánk, hogy a 3510i ár/teljesítmény szempontból egészen kiváló készülék, és tartalmazza mindazokat az újításokat, amelyekre a fiatalabb korosztálynak kifejezetten igénye lehet. Ilyen a többszámú csengőhangok támogatása,

az MMS küldés lehetősége vagy éppen a Java midlet-ek tárolása. A szoftver több helyen is tartalmaz beépített linkeket, amelyek segítségével például a Club Nokia oldalaira juthatunk, ahol aztán a letöltésünkkel (képek, csengőhangok, játékok) egyrészt a finnek, másrészt a mobilszolgáltatók bevételeit növelhetjük. Bányunk tehát óvatosan vele! ■ **SHOEBARON**

ÉRTÉKELÉS

■ A készülék az első kategóriába tartozik, a hátrányok pedig csak a csengőhangok és a Java bevezetése miatt

9

ALTEC LANSING 251

Info: www.murmedia.hu Tel.: 266-6059

Aktuális számunkból nem hiányozhat az utóbbi időben gyakran vendégeskedő hangfalrendszerek frissen érkezett példánya. A vendégségnek azért is örülünk, hiszen a jó minőségű és meglehetősen drága hangszóróiról ismert Altec Lansing cég piacra dobta első hatszórós hangfalrendszerét, méghozzá a piac első szegmensét megcélozva, rendkívül kedvező áron. Azonban mielőtt elrohannánk vásárolni, ismerjük meg a kompromisszumra okot adó tulajdonságokat is.

A hangfalrendszer öt darab egyforma szatellit hangfalból és egy mélynyomóból áll. A rendszer összteljesítménye 60 W, ebből az első hangfalak 6,5 W, a hátsók 7,2 W, a center 7,6 W, a mélynyomó pedig 25 W teljesítménnyel vesznek részt. Ezek a számok valószínűleg helytállóak is, hiszen a szatellit hangszórók 3", a mélynyomó 5,25" méretű. Ezek a méretek azonban meglepően komoly hangerőt és az ezen leadott torzítástmentességet képesek produkálni, viszont a mélynyomó nem tud kilépni fizikai korlátjai közül, a 13 centiméteres hangszóró a meglehetősen kis do-

bozban viszonylag mélyre lemegy, de nagy hangerőn veszt erejéből, és csak pufogásra képes. Ennek ellenére az Altec kifejezetten PC-s környezetbe szánta az egységet, erre több jel is utal. Egyetlen be nem meti kapcsolattal rendelkezik, ez egy három mini jack dugóval ellátott, a számítógépes hangkártyákon szabványosnak számító kábel, mely fixen a mélynyomóba van kötve, így csak különleges hosszabbítóval vehetjük messzebbre számítógéppünktől. Ami viszont nem ajánlott, hiszen az 5 szatellit hangszóró háromféle csatlakozóval kapcsolódik a mélynyomóhoz, ami

sajnos bizonyos szempontból érthetetlen. A jobb első szatellit tucel dugója érhető, hiszen a hangerő és a tónusok onnan vezérelhetők, viszont a center mini jack, a másik három szatellit pedig szinkronizáló RCA dugót kapott. A kábelek fixált hossza (és a viszonylag kicsi teljesítmény) nem teszi lehetővé nagyobb szobák hangosítását, a TV-S DVD-ről nem is beszélve, így a hathangszórós kialakítás kizárólag számítógéphez használható, de a mélynyomó hátulján átkapcsolható háromhangszórós kialakítás révén portolható MP3 lejátszóhoz, Discmanhez vagy egyéb minijack kimenettel rendelkező egységhez. Kisebb szobában, vagy a számítógépet körülbástyázva (fémfalak falra szerelhető változatban is kaphatók hozzá) azonban rendkívül jó áron juthatunk az Altec korábbi már ismert, jó minőségű szatellithangszóróhoz, hatszórós kivitelben. Matrix, reszless! ■ **FLEX**

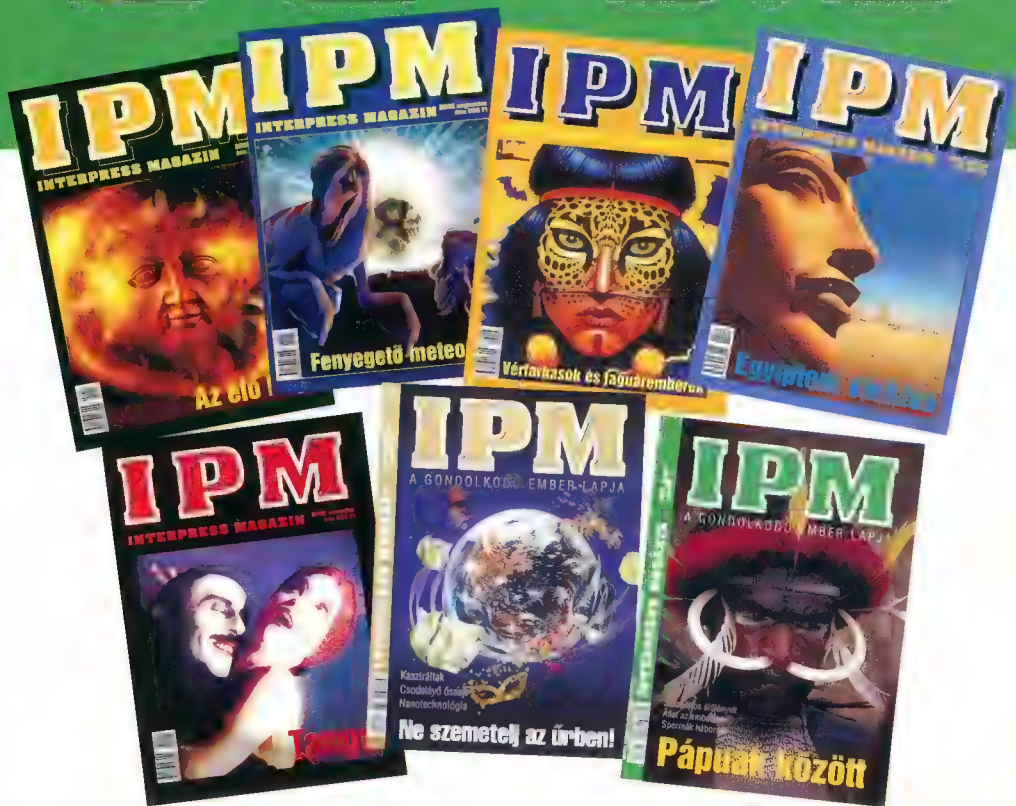


ÉRTÉKELÉS

■ A készülék az első kategóriába tartozik, a hátrányok pedig csak a csengőhangok és a Java bevezetése miatt

9,5

IPM



A januári számunk tartalmából:
Százbájtos élőlények • Hajtás a jövőbe
A vamp • Mikroszkopikus hadviselés

Előfizethető a kiadóban:
1026 Budapest, Pasaréti út 49.
Tel.: (+36) 1/225-2390 Fax: (+36) 1/225-2399
E-mail: elfozetes@interpressmagazin.hu



HOGYAN MŰKÖDIK A SZÁMÍTÓGÉPVÍRUS?

Bár állítólag a bírálatok sokszor jótékonyan befolyásolják az ember jellemfejlődését, aktuális számunk Hogyan működik rovatának készítését nem befolyásolta az a néhol felmerülő kérdés, hogy teszteljünk könnyen hozzáférhető termékeket. A számítógépes vírusok ugyanis sajnálatos módon ingyenesen, sőt, meglehetősen agresszíven terjeszkedve jutnak el a felhasználókhoz. Ettől függetlenül jelenlegi témánk pont a „népszerűsége” miatt tarthat közérdeklődésre számot: megismerkedhetünk a számítógépes vírusok típusaival, működésével, és megpróbálunk tippeket adni a hatékony védekezéshez és a megtelepedett vírusok kiirtásához.

Gyakorló vállalat: informatikusként mindig is fontosnak tartottam felhasználóink körében a megfelelő ismeretterjesztést, elsősorban azért, hogy minél kevesebbet nyaggassanak csip-csup problémáikkal!). Így van ez a vírusok esetében is, sajnos azonban az utóbbi időben rendszeresen megjelenő újabb vírusok és azok válogatott disznóságai arra készítik őket, hogy a számítógép működésének legkisebb furcsasága esetén is azonnal rendszer-gazdáért kiáltanak vírusgyanú miatt. A rengeteg hívást csak egy különleges módszerrel lehetett kiküszöbölni: rendkívül megbízható vírusirtó rendszert vezettünk be, és megkértük őket, hogy ezentől ne hívjanak semmiféle vírusgyanú esetén, hiszen a központi vezérlőpanelen mindent látni lehet. Ugyanis a vírusok tevékenysége kezdti átépíteni a felhasználók által felismerhető szintet, a vírusvé-

delemnek pedig teljesen zártnak és megbízhatónak kell lennie. Ha erre a szintre nem is fogunk eljutni, remélhetőleg nyugodtan dőlhetünk hátra, hiszen megtettük a szükséges óvintézkedéseket.

Mi a számítógépes vírus? Ahány szótár, annyiféle meghatározás létezik, így inkább valamiféle leírással próbáljuk megfogni a fogalom lényegét. Annyi bizonyosan állítható, hogy a vírusok olyan programok, melyek más futtatható programokba épülnek bele, így az adott program futtatásakor a vírus intelligens módon átveszi a vezérlést, végrehajtja a saját kódját, majd visszaadja a vezérlést az eredeti programnak. A vírusok másik ismertetőjele, hogy programja képes saját magát duplikálni, így más programokat megfertőzni, ezáltal sokasodik és terjed. Mindkét megfogalmazásba bele lehet kötni,

hiszen kivételek mindig vannak, de alapvetően ilyen vírusokkal fogunk találkozni mindennapjainkban.

A vírus, mint fogalom 1986 óta létezik, bár csak a 90-es évek elején keletkeztek először olyan példányai, melyek nagyobb számban terjedtek el. A vírusok nem maguktól keletkeznek, minden esetben emberek írják, ritkábban tanulmányozási, inkább károkozási célból vagy



egyszerűen jó viccnek tartva azt (amit rajtuk kívül senki sem tart annak). Megjegyzés: a felhasználói programokban feltűnő, sokszor fagyást okozó hibákat bugnak nevezzük, és semmi közük a vírusokhoz attól függetlenül, hogy néha képesek rendkívül hasonló tüneteket produkálni.

A vírusok működéséhez az igazi vírusokhoz hasonlóan „gazdaprogram” vagy „gazdagép” szükséges, ugyanis egy fertőzött file-ban rejtőzködő vírus addig nem képes aktivizálódni és fertőzni, amíg a fertőzött file-t meg nem nyitjuk, le nem futtatjuk. Ezért az első vírusfajták a bootvírusok voltak, ezek azt használták ki, hogy a számítógép indulásakor a floppylemez vagy a merevlemez bootszektorából kiolvassák az indításhoz szükséges információt, így oda befészkelve magukat minden számítógép-induláskor automatikusan betöltődtek. A bootvírusok kezdenek kihálni, ugyanis egyre kevésbé használunk floppy lemezeket, így terjedésük korlátozott.

A file-vírusok a fent említett módszert használják, hozzáfűzik magukat a gazdaprogramhoz olyan módon, hogy a program lehetőleg működőképes legyen, hiszen ez biztosítja azt, hogy büntetlenül garázdálkodjon, miközben a felhasználó nem is sejt, hogy mi folyik a háttérben. A hozzáfűzés történhet több módon, általában a programfile elejére vagy végére rakják magukat, ezáltal megnövelik a programfile méretét, de ha a futtatható programokban találunk olyan részt, amelyik üres és megfelelően nagy, akkor file-méret növekedés nélkül is képesek beépülni a programba. A fertőzés módja a következő: a felhasználó elindítja a jól ismert programhoz tartozó, futtatható file-t (általában .exe kiterjesztésű, de lehet .com vagy egyéb), mely kódjának elejére a vírus beépített egy olyan ugró utasítást, mely azonnal a vírus kezdoztatására ugrik, a vírus lefuttatása után pedig az igazi program kezdoztatására ugrik vissza. A vírus futtatása után a vírus a memóriába kerül, és rezidens programként fejt ki áldatlan tevékenységét: mindenekelőtt fer-

tőzt, vagyis sokszorozítja magát. Ezt teheti sokféle módon, például a merevlemezben való kereséssel találhat célpontot, vagy az időközben elindított újabb programokat „röptében” fertőzheti.

Sajátos terjedési módot alkalmaznak a makróvírusok, hiszen ezek önálló életre képtelenek, mivel az operációs rendszer által futtatható tartalmuk nincsen. Van viszont olyan elterjedt futtatókörnyezet, melyben vígan megélnék, ez pedig a Windowsokban és az Office programokban elterjedt makrónyelv. Mivel a

makrónyelvek hozzáférnek a számítógép file-jaihoz, így a makróvírusok kiléphetnek a dokumentumokból, és file szinten képesek terjedni.

A makrónyelveket leginkább a Word és az Excel programokban használjuk, ezért a .doc és .xls dokumentumokban találhatunk leggyakrabban makróvírusokat.

Hasonló módszert használnak a scriptvírusok, ezek például a Windowsba beépített VisualBasic és a Windows Scripting Host, valamint az Internet Explorerben található JavaScript értelmezőt használják terjedésre és fertőzésre. Legfrissebb vírustípusunk a levélvírusok, melyek igazából jól ismert makró vagy scriptvírusok, azonban különleges tulajdonságaik révén a levelezőrendszereket használják terjedésre. Erről szó lesz még a későbbiekben.

Ha már vírusokról van szó, szükséges megemlíteni a vírusokkal gyakran kevert, ám kissé más működésű férgek (worm). A férgek annyiban különböznek a vírusoktól, hogy nem szükséges hozzá gazdaprogram, maga a futtatható file egy rombolásra kész féreg. Észlelőségük ezért más stratégiát kíván, a hagyományos, file-felülről figyelő vírusvédelmi rutinok hatástalanok a detektálására.

Szintén említésre méltók a backdoor programok (pl. BackOrifice). Eredetileg távmenedzsment céljaira lettek kifejlesztve (legalábbis készítőik ezt mondják), azonban fel vannak vertve olyan képességekkel, melyek alapján a becsapott felhasználó egyszeri engedélye után láthatatlanul feltel-pölnek, és így az irányítás a számítógép felett átvethető. Az egyszeri engedély általában az interneten kapott csábító tudású program lefut-tatásakor keletkezik, ugyanis a „távmenedzsment” program telepítése ilyen kedvező csábító programokba ágyazva indul el láthatatlanul.

A vírusok fajtáival megismerkedve óhatatlanul felmerül bennünk a kérdés, vajon hogyan lehet ennyiféle támadás, fertőzés ellen védekezni? A legjobb védekezés a megelőzés, tartja a mondás az egészséget illetően, azonban ez tökéletesen igaz a számítástechnikára is. Megelőzésként részint tudásunkat kell frissíteni a megfelelő információkkal (pl. el kell olvasni a Gamer Magazin vírusokról szóló cikkét!), azokat alkalmazva minimalizálni kell a fertőzhetőség veszélyét, emellett pedig a befurakodni szándékozó, de egyszerű módszerekkel fel nem ismerhető vírusokat erre szakosított programokkal kell detektálni, és ha lehetséges, kiirtani.



Az eddigiek

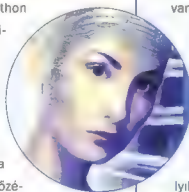
alapján remélem, nyilvánvalóvá vált, hogy egy számítógép nem lehet „magától vírusos” (felhasználóim kedvence mondása, a számítógép szintűk mindig magától romlik el, vagy magától tűnik el valami). A vírust mindig valami hordozza, floppy, CD, idegen merevlemez, internetről letöltött program. Elsősorban tehát a felsorolt forrásokat kell gyanakvással kezelnünk, vagyis a haver floppyja akkor is hordozhat vírust, ha ő azt állítja, hogy vírusmentes, de az is lehet, hogy csak nem tud róla. Manapság az internet a vírusforrások leggyazdagabb tárháza, egyetlen letöltött programban sem bízhatunk meg, még akkor sem, ha a gyártója





a legszentebb dolgokra esküszik, hogy leellenőrizte a programot. Az ismerősöktől vagy ismeretlenektől kapott fantasztikus tudású programok gyakran azonnali backdoor-telepítővé alakulnak át.

Ha a gyanakvás már legbensőbb énünket is behálózta, képesek vagyunk arra, hogy a szöba jöhető forrásoktól biztonságossá tegyük. Akinek például nincs internetelérése, annak értelemszerűen nem kell aggódnia, hogy bemászik egy vírus valamely interneten letöltött programon keresztül, de merevlemez, floppy, CD a legtöbb gépben található. A floppy lemezeket lehetőleg írásvédetté kell tenni abban az esetben, ha csak másolani akarunk róluk, így elkerülhető, hogy a fertőzött gép megfertőzze a floppyt. Gyakran előfordul ugyanis, hogy a fertőzés előtt floppyművelet végzünk, majd mikor később rádöbbenünk a fertőzésre, vírusmentessé tesszük a gépet, a több száz otthon található floppylemezt viszont kihagyjuk a számításból, pedig a floppyművelet már el is történt a vírust a floppyra. Szintén hasznos, ha a floppyról történő bootolást letiltjuk a számítógép BIOS-ában, ez megelőzi a boot vírus floppyról történő fertőzését. Ritka már manapság, hogy floppyról akarunk indítani számítógépet, ha mégis, akkor az egyszerű átalítás kibírható. CD esetében a gyári lemezekben általában megbízhatunk, bár sajnos volt példa nagy számban terjesztett CD-k esetén vírusfertőzésre, a legnagyobb gondosság ellenére is. Ismerőstől kapott, programokat tartalmazó CD ugyanúgy potenciális vírusforrás, mint a merevlemez vagy a floppylemez.



Az adatmentési szolgáltatásáról jól ismert Kúrt Rt. adatai alapján a hozzájuk beszállított adatvesztések harmadát vírusfertőzés okozta. Bár képesek vagyunk védekezni a vírusok ellen, tökéletes megoldás nincs, így az adatvesztés csak egyféleképpen kerülhető el: rendszeres mentéssel. Ez bizony nem csak vállalati probléma, elég, ha mindenki végiggondolja, hogy mi történne, ha hirtelen tönkremenne a merevlemez, eltűnnének a programjai, az adatai mechanikai vagy szoftveres vírus okozta hiba által. Ha összeszedtük magunkat a pánikszzerűen fellépő félelem okozta sokból, elkezdhetünk gondolkodni a backup stratégián. Végig kell gondolni a mentésre kerülő anyagokat, a mentési periódust és a mentési módszert, adathordozót. A mentésről akár egy másik cikket is lehetne írni, a

> MI AZ A HOAX?

Sokan lehet, hogy nem is tudják, hogy legkorszerűbb vírusvédelmi rendszerük ellenére gyakran kapnak, sőt, lehet, hogy küldenek is különleges vírusokat. Nem kell azonban megijedni, ezek a vírusok nem rombolnak, hacsak az agyunkat nem.). Ugyanis ezek a vírusok azért érdemelték ki a vírus kifejezést, mert az emberi hülyeséget kihasználva terjednek gépről gépre; az egyetlen kár, amit okoznak, az pedig a hálózati sávszélesség baromságokkal való kitömése.

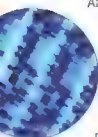
A hoax igazából egyszerű szöveges e-maillalcsatolás és hasonló nyálalcsatolások nélkül. A felhasználó megkapja a levelet, elolvassa, és azonnal elküldi legalább ezer haverjának, rokonának, sőt, kaptam én már ilyen komoly informatikai cég szakembertől is (azóta nem nagyon dolgoztunk velük!). A levelek tartalma általában kétféle: vírusriasztás vagy pénzszerzési ajánlat.

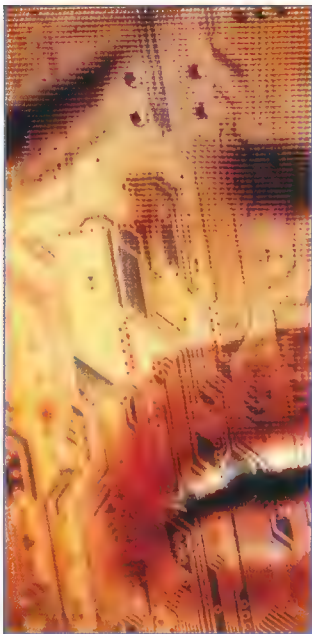
A vírusriasztás manapság nagyon bejön a hoaxok között, az utóbbi idők vírusa ugyanis olyan mértékű károkat okoztak, hogy alig van ember, aki ne hallott volna ezekről. A vírusriasztást tartalmazó hoax nemes egyszerűséggel előrevetíti a világ végét, hacsak nem cselekedünk pontosan úgy, ahogy a levél leírja. Mégis, miről lehet kideríteni, hogy egy vírusvesztélyre figyelmeztető levél valószínűleg hoax?

Általában a levél szerzője az információ forrásaként komoly céget nevez meg (Symantec, IBM, NASA, de ide soroljuk a Microsoftot is). A levél tanúsága szerint az információ ezektől a cégektől jött, „rendkívül fontos” jelzéssel, és egy terjedőben levő vírusról figyelmeztet bennünket. Általában a levél figyelmeztet, hogy ha nem tesszük azonnal azt, amit a nagyon komoly cég javasol, akkor pillanatokon belül letörölhető az összes adatunk, kigyullad a számítógépünk stb. Természetesen a levél feladója kér bennünket, hogy azonnal továbbítsuk minden ismerősünknek, amit hülye módon képesek vagyunk, és meg is tesszünk.

A levél egyes változatai „segítenek” is megkeresni a gonosz vírust, mint például a jdbgmgr.exe esetében, amikor a levél pontosan leírja, hogy hol találjuk meg az adott programot (júj, tényleg ott van!), leírja, hogyan kell kitörölni (Dei good), és figyelmeztet, hogy a tökéletes törlés érdekében még a Lomtárból is távolítsuk el. Megtettük? Nagyszerű, akkor nézzük meg, mit csináltunk! Bedőlünk egy levélnek, és kitöröltük a Windows egy fontos rendszerfájel-ját, a Java Debug Managert, telepíthetjük újra.

A lánclevelek másik fajtája általában valamilyen különleges anyagi juttatást vagy más előnyt irányoz elő számunkra, ha adott mennyiségű címzettnek továbbküldjük a levelet, pl. kapunk egy Ericsson telefont egyenesen Svédországból, csak küldjük minél több címre (csúnya is lenne, ha az Ericsson tudná, hogy kinek és hány levelet küldtünk). Akad olyan is, amelyben a segítő szándékot járatták le, például leukémiás kislányoknak keresnek vért, és adnak hozzá egy telefonszámot. Sajnos pont az ilyen lejáratosok miatt nem fog senki sem hinni annak, aki egyszer majd ilyen módszerrel keres megfelelő vércsoportú embert életmentő műtéthez.





virusok vonatkozásában egyelőre legyen elég ennyi, figyeljünk oda rá.

Ha gyanakvás, megelőzés és mentés terén megtettünk mindent, amit lehet, ideje, hogy felszerelkezzünk konkrétan vírusvédelmi programokkal. Ezek a programok segítenek a beszúró vírus felismerésében, megakadályozzák futását, a korábban megtelepedett vírust pedig felismerik és kiirtják. E programoknak nincs könnyű dolga, hiszen havonta több száz új vírus készül, ezért működésük többféle vírusvédelmi folyamatot takar. Leggyakrabban az úgynevezett vírusdefiníciós adatbázisból dolgoznak, melyek legfrissebb (akár naponta frissülő) változata letölthető az adott program gyártójának weboldalairól. Ezek az adatbázisok az egyes ismert vírusok nevét, a károsítás típusát tartalmazzák a felhasználó számára is megjeleníthető módon, emellett pedig olyan, a vírusra egyértelműen jellemző szkevenciákat, melyekkel az egyes file-okat összehasonlítva felismerhető azok fertőzöttsége. A naponta változó vírusvárások azonban megkövetelik, hogy ezek a programok akkor is hatékonyan működjenek, ha ismeretlen vírussal találkozunk, ezért szinte mindegyik vírusvédelmi program tartalmaz heurisztikus keresési módot. Ez a mód ismert vírusrúkkókat keres az egyes file-okban, mint például futtatható file átirása, ugrás a kódon belül más címekre stb. Ilyen észlelése esetén figyelmeztetést küld, a mi dolgunk eldönteni, hogy figyelembe vesszük-e, vagy sem. Tanácsként mondható, hogy ha egy régen nem módosuló programon vagy file-on talál ilyen szkevenciát, és a vírusirtónk friss,

általában vaknasztásnak tekinthetjük, hiszen a heurisztikus keresésnek akkor van fontos szerepe, ha azok között a szerencsétlenek között vagyunk, akikhez az első között jutott el egy új, eddig ismeretlen vírus egy példánya.

A gyakorlati vírusvédelem első lépcsője tehát a megfelelő vírusvédelmi program telepítése, és a vírusdefiníciós adatbázis rendszeres frissítése. Ak megteheti, az naponta tekintse meg a gyártó webhelyét az interneten, az újságmellékletek CD-in található havi frissítés viszont általában elégségesnek mondható azokon a gépeken, ahol nincs internetkapcsolat, itt ugyanis a friss programok, így a vírusok is ritkábban fordulnak elő.

A vírusvédelmi szoftverek a memóriában reziden-sen futva már akkor észlelik a vírust, amikor az még nem tudta kifejteni károsító hatását, mivel működésük azon alapul, hogy minden file-művelet előtt megvizsgálják az adott programot, így jó esetben még a merevlemezre sem lehet lementeni a vírusos programot, nemhogy elindítani. Ezért a rendszeres adatbázis-frissítésen kívül azt is figyelniünk kell, hogy vírusvédelmi programunk mindig fusson, erre minden program lehetőséget kínál a tálcán található ikon egyszerű szemrevételezésével. Egyes vírusok ugyanis képesek a vírusvédelmi program véletlen, programhibából adódó vagy szándékos leállítás után a fertőzéssel egy időben használhatatlanná tenni a vírusirtó programokat, így ezeket utána elindítani sem lehet a gyógyítás megkezdéséhez. Még egy percre se kapcsoljuk ki a vírusirtó programunkat, ki tudja, hogy az idő alatt melyik letöltött file-ban, futtatott programban bújik meg olyan vírus, amelyik adataikat tönkreteszi!

Elméleti és gyakorlati ismeretek után aktuális vírusvédelmi ismeretekkel szeretnénk gyarapítani kedves olvasónk tudásbázisát. Itt vegyessen foglalkozni olyan tudnivalókat, melyek szinte minden gépen megvizsgálandók és alkalmazhatók, sőt könnyen lehet, hogy nem ismeretlenek a hozzáértő amatőrök számára sem.

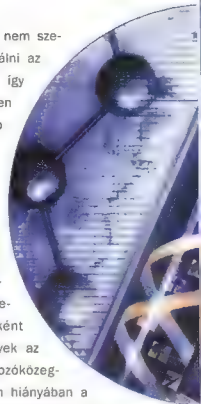
Egyik fontos teendő a Windows file-kezelő beállítása. A Windowsokban ugyanis beállítható, sőt egy ideje alapértelmezett, hogy az ismert file-típusok kiterjesztését a file-kezelő programok elrejtik. Ezáltal lehetővé teszik, hogy azt higgyük egy-egy file-ról, hogy másik típusba tartozik, és ész nélkül megnyissuk. Jó példa erre a LoveLetter nevű levelezővírus, mely a love_letter_for_you.txt.pif file-t csatolja a leveélhez, így ezt lementve később azt hisszük a programról a kiterjesztés elrejtése miatt, hogy txt kiterjesztésű levél, miközben pif file, melyet a Windows rendszermagja képes elindítani így aktivizálva a vírust.

Ha már szóba került, essen szó kissé bővebben a levelezővírusokról. Akármennyire is költséges dolog manapság az internethasználat, a levelezőprogramok mégis elterjedtek, hiszen sok szolgáltató vállalja az ingyenes levelezőprogram-használat mellett a hozzá tartozó betárcsázás költségeit is a te-

lefondj kivételével (itt most nem szeretnék ingyen reklámtot csinálni az ezzel foglalkozó cégeknek, így nevekről ne essék szó). Az ilyen kedvezmények mellett is több százezer postafiók létezik ma Magyarországon, a világméretű darabszámról nem is beszélve. Ezt a darabszámot, valamint a szinte egyeduralkodó levelezőplatformot használják ki a különleges levelezővírusok. A vírusok levelekhez csatolt állományként scriptvírusok társulnak, melyek az internetet használják hordozóközegként. Megfelelő vírusvédelem hiányában a leveélhez csatolt melléklet elindításakor a vírus aktivizálódik, általában elindítja saját smtp levelezőszerverét. A vírus a levelezőprogram címjegyzékéből potenciális címzettet keres, majd a vírusos levelet elküldi saját smtp szerverén keresztül, vagy akár az alapértelmezett smtp szerveren keresztül, melyet a levelezőprogram konfigurációjából olvas ki. A Klez víruscsalád egyedei arra is képesek, hogy a feladó nevét is meghamisítsák, természetesen ezt is a címjegyzékből választják ki, így előfordulhat, hogy Józsi vírusos gépe levelet küld Julisnak, viszont a levél feladójaként Maris szerepel, így Julis Marist fogja vádolni azzal, hogy nem foglalkozik rendesen számítógépe vírusvédelmével, miközben egyikük sem sejtji, hogy Józsi volt a gondatlan.

Szintén a levelezővírusokhoz kapcsolódik az Internet Explorerben található „incorrect MIME header” hiba, mely a levelezőprogramok (nem csak az Outlook!) HTML megjelenítő képességét használja ki. Ezek a programok ugyanis az Internet Explorer motorját használják a HTML alapú levelek megjelenítésére, a rosszindulatú vírusról pedig a motor hibáját kihasználva a vírusos csatolt file csatolása után a headert módosítja, ezáltal a levél automatikusan el fogja indítani a csatolástokat, így magát a vírust is. E hiba által megoldott a sokáig tartott vélekedés, miszerint egy levél csak akkor fertőzhet, ha elindítjuk a fertőztöt csatolt file-t, ha azonnal töröljük, akkor nem. Sajnos a hiba miatt a levélre kattintva a csatolt file azonnal elindul, és fertőz, ha csak nem volt megfelelő vírusvédelem a számítógépen. A hiba azonban (több száz más hibával együtt) már több éve ki lett javítva, aki nem foglalkozott az operációs rendszer és a bönöngésző frissítésével, az könnyen bajba kerülhet. Addig is itt egy hasznos link: <http://www.microsoft.com/technet/treeview/default.asp?url=/technet/security/bulletin/ms01-020.asp>

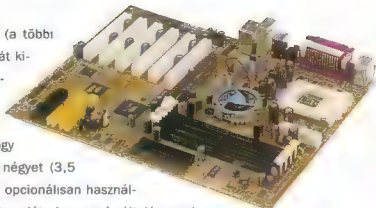
Befejezésékképpen mindenki szíves figyelmébe ajánlom két szöveggyűjteményt, az egyik a rendkívül boszszantó lánclevelekről, a hoaxokról szól, a másikban pedig remélhetőleg év eleji vídmásgázó csempések azok arcára is, akiknek épp az elmúlt napokban rágta szét adatait egy gonosz, csőfő vírus. ■ FLEX



CHIPSETES ALAPLAPOK TESZTJE



ABIT HD7-RAID. Ha már a sors így hozta, vele kezdeném a sort (a többi alaplapon ábcé sorrendben kerül terítékre, hogy senki ne érezze magát ki-vételezettnek). Az AGP 8x-os slot és a hat PCI bővítés mellett a doboz kibontása után egyből szembetűnik a négy darab memóriafoglalat.



Ezt csak nagyon kevés gyártó meri meglepni, mert ennyi memóriamodul használata

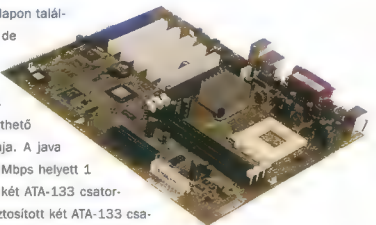
esetén az instabil működés veszélye már nagy. A kézikönyv fel is hívja a figyelmet, hogy DDR333/400-as modulokból csak kettőt (max. 2 GByte), míg DDR200/266-os modulokból legfeljebb négyet (3,5 GByte) használhatunk egyszerre. Az integrált AC'97-es hangvezérlő hat csatornát képes kiküldeni, továbbá opcionálisan használhatunk S/PDIF kimenetet is, ha pl. DD 5.1-es erősítőre dekódolatlanul akarjuk kiküldeni a DVD filmek hangját. A ma már általánosnak mondható USB 2.0 csatlakozókból is kapunk 2+2 t, a Firewire vezérlő azonban sajnos lemaradt. Ethernetvezérlőből a RAID-es változaton egy 10/100

Mbps-os kapunk, a KD7-G verzió már a Broadcom Gigabit Ethernet dolgozik. A Serial ATA vezérlő szintén nem kapott helyet az általam tesztelt verzión, ez a tulajdonság a KD7-G és a KD7-S sajátja. Az alaplapon kialakítása például, a kézikönyv szintén, egyedül zavaró momentumként csak az AGP slot és a memóriafoglalatok közelségét tudnám megemlíteni. Az északi hídon aktív hűtés teszi a dolgát, azonban az EPoX 8K9A2+1 és az ASUS A7V8X-et elnézve megfordult a fejembem, hogy akár az összes alaplapon lehetett volna passzív hűtés, egyrészt, mert mind az EPoX, mind az ASUS esetében elegendőnek bizonyult, másrészt pedig egy zajforrással kevesebb lehetne a gépben (ez sem elhanyagolható szempont).

Az ABIT Softmenu III-a minden, a tuninghoz nélkülözhetetlen opció tartalmaz, széles skálán állíthatjuk az AGP, V Core és a DIMM feszültséget, továbbá eljátszhatunk a memóriaidőzítésekkel is, ha úgy tartja kedvünk. A processzor túlhevülése ellen az ABIT H.T.P. (Hardware Thermal Protection) véd. Az EPoX-szal holtversenyben a teszt leggyorsabb alaplappá volt, a Club 3D-s termékre néhány esetben akár 5-7%-ot is ráért, ami már jelentős különbség azonos chipsetes alaplapon esetében.



ASUS A7V8X. A legjobban felszerelt alaplapon a tesztben szereplők közül. Az alaplapon található három memóriafoglalatba maximum 3 GByte memóriát pakolhatunk, de itt van egy kis megkötés – erre egyébként a könyv több helyen is kitér: DDR333-as modulból kettőt, míg DDR400-asból csak egyet lehet stabilan használni. Az AGP 8x-os videokártyákkal is kompatibilis AGP slot mellett hat PCI rés kapott helyet, melyek közül a kékbe illeszthető az ASUS saját fejlesztésű, vezeték nélküli kommunikációt megvalósító kártyája. A java azonban még csak most jön: az integrált Broadcom Ethernetvezérlő a szokásos 10/100 Mbps helyett 1

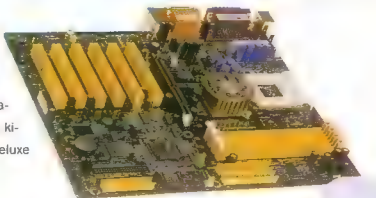


Gbps sebességre képes; a Promise PDC20376-os vezérlő pedig képes egyszerre két Serial ATA és két ATA-133 csatornát kezelni (a RAID a mai merevlemezárak mellett egyre szélesebb körben válik elérhetővé) a déli híd által biztosított két ATA-133 csatlakozó mellett. Integrált hangkártyaként egy Realtek ALC650 típusú, hatcsatornás AC'97-es vezérlőt kapunk. Külső perifériákat is csatlakoztathatunk szinte minden mennyiségben, koszonhatón a hat USB 2.0 és a két Firewire portnak. A már eddig is tekintélyes hosszúságú feature listát tovább bővítik az ASUS-tól már megszokott extrák, úgymint a Q-Fan (ez a ventilátor fordulatszámát szabályozza a hőmérséklet függvényében, ezáltal kisebb terheltség mellett a zajszint csökken), a PC-Probe hardvermonitorozó szoftver, a Smart Card-támogatás és az AMD-rajongók által igen nagyra értékelt C.O.P., mely hardveres védelem a processzor leégése ellen. Lássuk akkor a gyakorlati tapasztalatokat. Az első kezdeti bizonytalanság után (a Windows Millennium installja egyszerűen nem volt hajlandó elindulni bootolás után, máig sem értem, hogy miért) az alaplapon már nevéhez méltóan teljesített, instabilitást, fagyást egyetlen egy esetben sem tapasztaltam, és bár sebességben egy hájszáználval elmaradt az élmezőnyről, a néhány FPS veszteségért cserébe jól átgondolt és kellően kiforrott megoldást kapunk a pénzünkért.

Kipróbáltam a leégés elleni védelmet is, ezt azonban már nem az XP 2700+ -al, hanem egy szebb időket is megélt 800 MHz-es Duronnal, mert a forgalmazó biztosan megkurított volna egy fejnyel, ha elégetem kis országunk egyetlen(!) hivatalos mintapéldányát). Nos, a hűtő leemelése szinte azonnali leállással járt, így a kis duró azóta is vidáman tengeti tovább napjait rengeteg pénz spórolva a leégés elleni napolajakon. Az ASUS a tuningolni vágyókra is gondolva alkotta meg az alaplapon BIOS-át, így aztán korunk hardvermagusai az utolsó csepp teljesítményt is kifacsarhatják gépükéből.



CHINTECH 7VJL DELUXE APOGEE. A tajvani láncosok az APOGEE és a ZENITH-sorozatú alaplapon útnak indítása óta nagy népszerűségnek örvendenek mind az otthoni felhasználók, mind pedig a szakmai körökben. Az ilyen felszereltségű alaplaponkat leginkább az ABIT MAX sorozathoz tudnám hasonlítani, hiszen az izléses designnal megáldott doboz kibontása után szinte karácsonyi ajándékeső hullik az ölnökbé. A 7VJL Deluxe





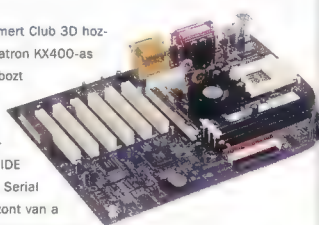
nem tévesztendő össze a sima 7VJL modellel, amely KT333-as lapkakészletre épül, az ebből adódó különbségeken kívül a két alaplap minden másban megegyezik. Egy AGP és hat PCI bővítőrés található rajta, és az ABIT KD7-hez hasonlóan itt is négy memóriafoglalatba illeszthetjük a PC2100/2700/3200 moduljainkat, összesen 4 GByte-ot. Integrált hangvezérlője hatsztoromás hangkeltésre is képes CMedia 8738-as, amely opcionálisan S/PDIF kimenettel is gazdálkodhat. ATA-133 RAID-re még opcionálisan sincs lehetőségünk, ugyanígy Serial ATA-ra sem. Az alaplapon található két USB 2.0 porton felül még négy van az egyik 5,25" meghajtó helyére szerelhető CBOX-on is.

Vegyük akkor számba a kóritést is. Az alaplap színvilágához teljesen passzoló, sarga, kerek IDE kábelek mellett megkapjuk a már említett CBOX-ot is (4 USB 2.0 és audio kivezetések), valamint egy igazán érdekes designnal megáldott fejhallgatót, a Body Theatert. A szoftverkörtítés is bőséges, a driver CD-n felül jár még a csomaghoz egy Value Pack 2002 névre hallgató gyűjtemény is, valamint egy kétfélezes Thx Linux disztribúció is. Az MSI Fuzzy Logójához hasonlóan a Chantech is ad tuningoló szoftvert, az APOGEE Overclockingot.

Nagyon pozitív kép alakult ki bennem az alaplapról, azonban felszereltsége az ASUS A7V8X-el összehasonlítva kissé szegényesnek tűnhet, főleg az árát is figyelembe véve, hiszen plusz egy ezerséért az ASUS jóval többet nyújt a pénzünkért (a kerek IDE kábeleket leszámítva).



CLUB 3D HX400-BX. A leginkább videokártyáról ismert Club 3D hoz-zánk eljuttatott KT400-as alaplapja valójában egy Albatron HX400-as volt, a clubos árak mindössze a kóritést és a dobozt cserélték le. Az alaplapon egy APG 8x-os, hat PCI és három memóriafoglalat kapott helyet, USB 2.0 portból pedig a többi versenyzőhöz hasonlóan hat darab áll rendelkezésünkre. A szokásos ATA-133-as IDE csatornákon felül azonban RAID vezérlő, illetve Serial ATA/150 támogatás nem került rá, integrált hang viszont van a hatsztoromás C-Media vezérlő szerepében. Az alaplap kialakítása korrekt, egyedül az ATX tápcsatlakozó lehetne jobb helyen; az a kellemetlenség pedig, hogy egy hosszabb VGA kártya használata esetén csak úgy tudjuk kivenni a memóriákat, ha előtte a videokártyát is eltávolítjuk, a legtöbb mai alaplap esetében előfordul. Természetesen az integrált 10/100 Mbps-os Ethernetvezérlő sem maradt ki.



A BIOS-ban meglepően sok opciót találunk, és bár a processzor túlhevítésére is biztosít lehetőséget, a rendszer 2200 MHz felett már be sem akart bootolni. A CPU túlhevülése ellen az OTP (Optimal Thermal Protection) nyújt hardveres védelmet, míg az alaplap meghibásodása, ill. rossz szerelés esetén akár szóban is kaphatunk tájékoztatást a hiba okáról.

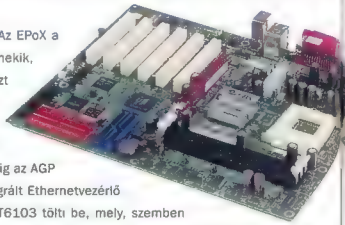
A kórités nem túl gazdag, a közepes minőségű kézikönyv és az install CD mellett csak a szokásos kábeleket találjuk, apró figyelemesség viszont a Gigabyte/Albatron alaplapokhoz is mellékelte, öntapadós alaplappék, melyet, pl. a ház belső falára ragasztva szerelőkör könnyebben megtaláljuk a keresett helyet.

Mindent összevetve remek kis alaplap, az alap (tehát nem a BSR) MSI KT4 Ultrával és az Abit KD7-tel van egy kategóriában a tudása alapján, azonban az ára teszi igazán vonzóvá, hiszen volt a mezőny legolcsóbb darabja. Öszönöm szólni kellemesen csalódtam az első nálam járt Club 3D alaplapban, és ha a cég egy kicsit jobban figyel majd a tállásra, komoly tényezővé nőheti ki magát a piacon.

EPOX 8K9A2+. A 8KHA+ óta megszokott hordtáskás csomagolás mélyén egy valódi tuningdeszka lapul. Az EPoX a „nagy nevek” közül utolsóként hozta ki KT400-as készletre épülő alaplapját, ami egyáltalán nem róható fel neki, így legalább volt idejük pár utolsó simításra. Talán ennek is betudható, mindenestre a 8K9A2+ volt a teszt egyik (ha nem a) legstabilabb és leggyorsabb alaplapja. A normál ATX méretű lap 3 DIMM foglalatába max. 3 GByte PC2100/2700/3200-

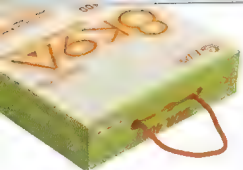


as memóriát pakolhatunk, a kártyák számára pedig az AGP 8x-os foglalat mellé hat PCI rés is került. Az integrált Ethernetvezérlő szerepét itt egy szintén VIA gyártmányú Tahoe VT6103 tölti be, mely, szemben pl. az ASUS és az MSI modelleken helyet kapott Broadcommal, „csak” 100 Mbps sebességű. Az USB felületű eszközöket 4+2 USB 2.0-ás port szolgálja ki. A nálunk járt pluszos verzió a fentebb felsoroltakon kívül helyet kapott még egy Highpoint HPT-372 ATA-133 RAID vezérlő, valamint egy Silicon Image Si1312a Serial ATA/150 vezérlő is.



A dobozban a minden részletre kiterő kézikönyv mellett mindenhez találunk kábelt, továbbá a hatsztoromás hanghoz és az alaplapról lemaradt USB portok kihasználásához elengedhetetlen hátsó paneleket is.

Az alaplappal a teszt alatt mindössze egyetlen gondom akadt, és pedig, hogy állandóan késztetést éreztem arra, hogy sutyiban hazavigyem... Még a legagresszívebb memóriadőléssel sem tudtam instabilitásra bírni (ebben persze lehet, hogy szerepe volt a Kingston ramnak is), és ez volt az egyedüli alaplap, amely képes volt 2.3 GHz-re húzott processzorral is életet lehelni a Windowsba. Ennél az alaplapnál találkoztam azonban először mérési anomáliával a PCMark2002 alatt,



tudnillik a program futása végén néha (úgy háromból egyszer) a ténylegesen elért HDD pontszám kétszeresét adta meg. Mivel a jelenség nem kapcsolható kizárólag az EPoX-hoz, és a legfrissebb BIOS fájlok és VIA Hyperion meghajtók sem segítettek, a PCMark2002 hibájára gyanakszom.

A 8K9A2+ tehát jól felszerelt, de felesleges sallangoktól mentes, nagyon gyors és betonstabil alaplap merész tuninglehetőségeikkel kiegészítve. Ezek után én nagyon kíváncsi vagyok a nForce 2 alapú 8RDA+ -ra...



MSI KT4V. A világ egyik legnagyobb alaplapyártója az utóbbi időben nagyon jó ár/érték arányú termékeket dobott piacra, így aztán nálunk is egyre többen keresnek MSI alaplapokat a kiskereskedések polcain.

A tesztre kapott KT4V a KT4 Ultra „lecsupaszított” változata, ezen nem kapott helyet sem Gigabit LAN, sem Serial ATA, sem Bluetooth, sem RAID vezérlő; az alaplap egyedüli módosulata a KT4V-L, melyen egy 10/100 Mbps-os Ethernetvezérlő is található. A full extrás KT400-as alaplap neve KT4 Ultra-FISR, melyen aztán tényleg minden rajta van, alufóliától omegaig. Kanyarodjunk azonban vissza a KT4V-hez. A lap a szokásos 1

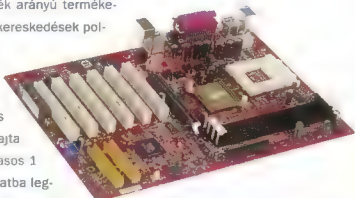
AGP 8x / 6 PCI slot mellett egy CNR résszel is fel van szerelve, a három memóriafoglatba leg-

feljebb 3 GByte DDR266/333/400-as memóriát pakolhatunk. A RAID hiányáról már írtam, ennek fé-

nyében marad a szokásos ATA-133 IDE vezérlő. USB 2.0 portokból már szerencsére nincs hiány, az alaplap hátsó panelén négy kapott helyet, de ha ez nem lenne elég, még kettőt kivezethetünk a D-Bracket2 segítségével. A Realtek ALC650 hatszatosnás hangvezérlő az S-Bracketen keresztül akár S/PDIF jelet is képes küldeni külső erősítőkre.

Néhány szó az MSI szoftvereiről. A Live Update 2 több kisebb programot foglal magába (Live BIOS/VGA BIOS, Live Driver/VGA Driver, Live Utility), melyek automatikusan letöltik nekünk a legfrissebb BIOS fájlokat és drivereket. A Fuzzy Logic 4 a tuningolónak jöhet jól, segít megtalálni az optimális vonalat a teljesítmény és a stabilitás között. A PC Alert III hardvermonitorozó segédprogram, figyeli a ventilátor fordulatszámát, a feszültségeket, és ha valami hiba történik, azonnal jelez a felhasználónak.

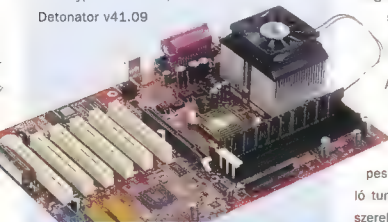
Sajnos a teszt elején a lap produkált néhány azóta is rejtélyes fagyást, azonban a későbbiekben ezek elmaradtak, így a kezdeti instabilitás után már teljesen roccénymentesen működött. Sebesség tekintetében az erős középmezőnyben foglal helyet, ára pedig kifejezetten barátságos, így költségekre érzékeny felhasználók is nyugodt választathatják.



3DMark2000 SE 640x480x16 bit	6458
3DMark2000 SE default	6458
PCMark2002 Free	6458
CPU	6458
Memória	6458
Hdd	6458
Combin	6458
Quake III Team Arena test fast	246 fps
Quake III Team Arena high quality	177 fps
3D Bench V1.00 - city	234 fps
3D Bench V1.00 - city	22000

TESZTHONFIGURÁCIÓ

AMD Athlon XP 2700+, dobozos AMD hűtő, Kingston 512 MB PC3200 DDR, Maxtor D740X 40 GB 7200 rpm, ASUS V8420 videokártya, Enermax EG365AS-VE tápegység, VIA Hyperion v4.45, NVIDIA Detonator v4.1.09



PARTNEREINK VOLTAK

ABIT KD7-RAID, ASUS A7V8X Mycom Kft. (nagykereskedés) Tel.: 204-54-44 **EPoX 8K9A2+** Herta Számítástechnika Kft. • Tel.: 322-22-32 **MSI KT4V** Kelly-Tech Kft. • Tel.: 350-1246 **Chaintech 7VJL Deluxe APOGEE, Chaintech 7NJS ZENITH** Expert Computer Kft. • Tel.: 350-33-57 **Club 3D KX400-8x** Pulsar Kft. • Tel.: 219-03-95

AZ ELMARADHATLAN ÉRTÉHELES... A teszt vége felé már kezdtem sejtetni, hogy egyértelmű győztest nem fogok tudni hirdetni. Akinek csak stabil, extráktól mentes alaplapra van szüksége, annak ajánlom figyelmébe az újonc Club 3D KX-400-át és a már veteránnak számító MSI KT4V-jét. Kategóriáján belül mindkettő remek alaplap, viszont szolidabb felszereltséggel és az élményről néhány százalékkal elmaradó teljesítménnyel rendelkezik.

A középmezőnybe tartozik az ABIT KD7-RAID és a Chaintech 7VJL Deluxe APOGEE (ennél szimpatikusabb nevet alaplap már nem is kaphatna). Mindkettő felszereltsége közepesnek mondható, az ABIT sebességével és kiváló tuningolhatóságával, míg a Chaintech jobb felszereltségével hívja fel magára a figyelmet. Árban egy szinten mozognak, így itt pusztán a szimpátia is döntő lehet, no meg a RAID iránti igényünk megléte, avagy éppen hiánya.

Aki a felső kategóriából akar választani, annak bizony alaposan mérlegelni kell az igényeit. Ha a felszereltség és a jövőbiztonság az elsődleges szempont, akkor egyértelműen az ASUS A7V8X a nyerő, szolgáltatásainak garmadához képest az ára is megfelelő.

Aki a stabilitást, a sebességet és a kiváló tuningolhatóságot helyezi előtérbe, nem bájna meg, ha az EPoX 8K9A2+ -ba fekteti nehezen összekuporgatott pénzét. Az EPoX az utóbbi két évben jobbnál jobb alaplapokat dobott piacra, a lassan másfél éves 8KHA+ még mindig az egyik legjobb Socket A-s alaplap. A 8K9A2+ méltó utódjának tűnik.

A legmagasabb kategóriát a jelenlegi AMD-s alaplapok között minden kétséget kizáróan az nForce2 készletre épülő megoldások jelentik, melyek kimagasló sebességgel és kiváló felszereltséggel rendelkeznek; sajnos azonban az árak jelenleg még nagyon magasak.

Mindent számba véve a „GAMER Magazin ajánlja” címet az ASUS A7V8X-nek adományoznám a cikkben leírt pozitívumok miatt.

Eme alaplapok mindegyike időtálló befektetés, bármelyiket is választjuk. A KT400-as készlet ráncfelvarrott változatát, a KT400A-t heteken belül hivatalosan is be fogják jelenteni, azonban ez a korábbi híresztelésekkel ellentétben mégsem fog Dual-Channel memóriavezérlőt tartalmazni, és csak kisebb finomításokat végeznek rajta (pl. hivatalos DDR400 támogatás). Aztán pedig Athlon 64, Crush K8, Intel Canterwood és Prescott... ■ **PAPABEAR**

3D LEXIKON:

Napjaink új generációs 3D-s kártyáinak egyik fő újítása, hogy elviselhető mértékűre csökkentették az FSAA használatával járó teljesítményvesztést. Ennek köszönhetően ma már végre érdemes is használni az antialiasingot – nem mindegy viszont, hogy melyet. Az egyes kártyákon különféle eljárások egész sora közül választhatunk, amelyek mind különböző kompromisszumot kínálnak a sebesség és a képmínőség között. Ezek a különbségek nagymértékben függenek a kártya gyártójától is, így már a vásárláskor érdemes lehet külön figyelmet fordítani rájuk.

A 3D lexikon előző „kiadásában” már kitértünk az aliasing hibajelenségek okaira, és ismertettük a lehetséges megoldások egyik típusát, a textúrák filterelését. Hátra van viszont a másik fő terület, azaz a különböző antialiasing eljárások ismertetése. Ezek a grafikai hibák elsősorban a tárgyakat alkotó geometria idomok, vagyis a poligonok megjelenítéséből származnak. Egyik fő fajtájuk a körvonalak cakkozottsága, a másik pedig a nagyon kis méretű tárgyak el-elűnédezéseiből származó vibrálás, ami például vékony rudak, vezetékek ábrázolásakor tapasztalható. Mindkét esetet súlyosbítja a magas kontraszt, tehát a sötét és világos részek találkozása. A zavaró hatást egyébként a játéklejlesztők valamelyest csökkenthetik alacsony kontraszt (lágyabb átmenetek) alkalmazásával, de erre sok esetben nincs mód.

Az antialiasing legfontosabb célja lényegében az, hogy a 3D kártya az egyes pixelek kiszámításakor több információt gyűjtsön össze, és ezáltal kiküszöbölje ezeket a grafikai hibákat. A videokártya a jelenet poligononként dolgozza fel, így a képpontok végső színét csak akkor lehet meghatározni, ha már a teljes jelenet kiszámításra került. Így az antialiasing által generált plusz információt átmenetileg el is kell tárolni; FSAA használatkor tehát nagyobb frame bufferre van szükség (ezért kell a sok memória a mai kártyákra). A renderelés közben ezt a kártya folyamatosan tölti fel adatokkal, és a végén az egyes minták színét átlagolva számítja ki a pixelek színét.

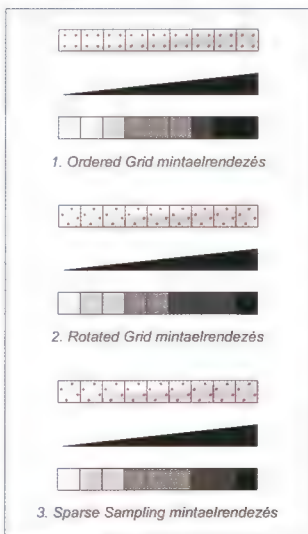
A chip azonban továbbra is csak különálló, végtelenül kicsi méretű pontokat vizsgálhat, azaz mintavételezhet – és nem a képpont által kitakart, kitenyézéssel rendelkező terület egészét. Az FSAA hatása tehát egyszerre a minták számától függ (minél több, annál jobb), másrészt pedig magától a mintavételezési eljárástól.

MINTAVÉTELEZÉSI MÓDSZEREK. Az antialiasing eredményeként a kártya ugyanúgy számítja ki adott képpont színét, mint a hagyományos renderelés esetén. Ehhez minden esetben több minta színét kombinálja össze a frame bufferből; viszont ezeknek a mintáknak a színét többféleképpen is meg lehet határozni.

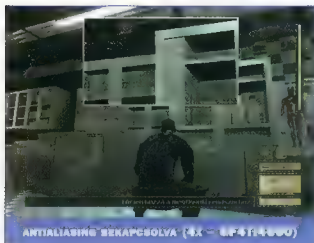
A legegyszerűbb módszer az, ha minden mintához elvégezzük az összes szükséges számítást; ezt nevezik Supersamplingnek (SS). Ez a legtöbb játékban a textúrázási műveleteket jelenti, illetve a DX8-as/9-es programok esetében már a pixel shaderek lefuttatását. Ezeket a számításokat a kártya csak úgy tudja elvégezni, hogy több órajelet áldoz a képpont

renderelésére; annyszor többet, mint ahány mintára szükség van. Ez igen költséges módszer, hiszen a kártya teljesítménye (a fill rate) így a töredékére csökken, ráadásul ezek a műveletek már amúgy is alkalmaznak némi antialiasingot, még hozzá a textúrák filterelésével. Ez tehát a supersampling alkalmazásának jó hátránya; cserébe az a módszer sokat javít a textúrák képmínőségén is.

Az FSAA aktiválásával járó teljesítménycsökkenés mérséklésére született egy alternatív módszer is, a Multisampling (MS). Az eljárás arra épül, hogy a színek változása a poligonon belül nem olyan lényeges információ, mint két különálló poligon között – azaz a tárgyak körvonalainál. Ilyenkor tehát a kártya az egyes mintákhoz ugyanazt a szintet rendeli, amit így csak egyszer kell kiszámítani, és csak azt figyelni, hogy a poligon látszik-e az adott mintavételezési ponton. Ehhez Z-tesztet kell végeznie, azaz összevetni a Z-bufferben található mélységi értéket az adott mintához tartozóval. Ha ennek a mintának az értéke a nagyobb, akkor ezen a ponton az éppen renderelt poligon látszik; ha nem, akkor pedig a már korábban kiszámított poligon, amelynek a színe már a frame bufferben található. Az egyes képpontokhoz tehát a külső memóriában végül továbbra is többféle érték is tartozhat majd; a multisampling használatával azonban a rendereléskor csak egyet kell kiszámítani. Ez a gyakorlatban nagyon komoly előny, ugyanis a Z-teszt elvégzéséhez igen kevés áramkörre van szükség – így ezekből érdemes többet rendelni minden pixel pipeline-hoz. A GeForce3/4 kártyák négy ilyen egységgel rendelkeznek, a Radeon 9500/9700-asok pedig hattal. Ez azt eredményezi, hogy a 4/6 mintás multisampling FSAA használatakor a chipek fill rate-je elméletileg nem csökken. Más tényezőz azonban hatással lehetnek a kártya gyakorlati teljesítményére, a plusz adatok kiírása például növelni fogja a memória sávszélesség-igényt.

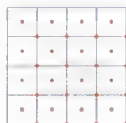


ANTIALIASING

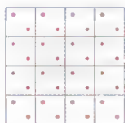


Fontos hátránya a multisamplingnek, hogy a textúrák által okozott képhibákat nem tudja orvosolni. Ezek között pedig akad egy, amelyiken a textúrafilterelés sem segít, méghozzá az alpha-teszt

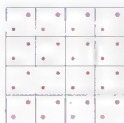
használata. Ez a módszer lényegében egyfajta kivágást jelent, ahol a textúrában tárolt információ alapján a kártya a poligon bizonyos részeit átlátszónak tekintti. Általában drótkeretek, falevelek, fűszálak



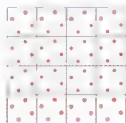
Quincunx GF3



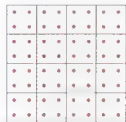
Quincunx GF4



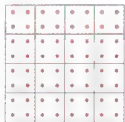
Rotated Grid 2x



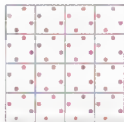
Rotated Grid 4x



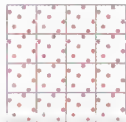
Ordered Grid 4xS



Ordered Grid 4x



Sparse Sampling 4x



Sparse Sampling 6x

► FAR

A Matrox Parhelia antialiasing eljárása valamelyest különbözik az itt tárgyalt módszerektől. Bár lényegében Ordered Grid Multisamplinget használ, van azonban egy igen fontos eltérés az ATI és az Nvidia megoldásaitól: a Parhelia ugyanis csak a poligonok élénél alkalmaz FSAA-t. Ez az eljárás előnye és hátránya is egyben, ugyanis az érzékelői algoritmus hatékonysága közvetlenül befolyásolja a képmínőséget. Ez pedig sajnos elmarad a tökéletestől, így hiába gyors a kép csak kb. 5-10%-ra alkalmazott FSAA, és ezek az élek hiába szépek a 16x mintavételezésnek köszönhetően a Parhelia ugyanis rengeteg élt nem vesz észre, és ezeket nem tudja elsimítani sem.

és egyéb apró részletek ábrázolására szokták használni, amelyek egyébként túl sok poligont igényelnének. Mivel a multisampling ezt az eljárást nem kezeli le, ezért ezeket a belső éleket nem simítja le; legáltalós egyelőre, mivel az alpha-teszt egységeket elvileg ugyanúgy meg lehet többszörözni, mint a Z-tesztelőket.

Ez a két módszer egyébként Direct3D alatt kombinálható is: a GeForce kártyákon elérhető a 4xS FSAA mód, ami a 2x supersampling és a 2x multisampling (tehát egy képponthoz 2 színminta és 4 Z-minta tartozik) együttes használatával teremt kompromisszumot a képmínőség és a teljesítménycsökkenés között. A hírek szerint a GeForce FX-en ez kívülül majd a 6xS és a 8xS eljárásokkal is; viszont ezek esetében az SS-MS megosztás nem ismert.

MINTAVÉTELEZÉS. Mivel az antialiasing során az eddigi egy helyett még mindig csak legfeljebb 4-6 mintavételezési pont áll rendelkezésre, ezért általában nem mindegy, hogy ezek pontosan hogyan helyezkednek el. A napjainkban használt elrendezések (mintavételezési maszknak is nevezik) általában szoftveres és hardveres megvalósításukban is eltérnek, és az is elmondható, hogy a bonyolultabb mód-



szerkesztő több áramkört és kifinomultabb drivertámogatást igényelnek.

A supersampling és a multisampling közötti különbségnek itt nincs komoly jelentősége, elegendő a poligonokat határoló élek antialiasingjának szempontjait figyelembe venni az elrendezések értékelésekor. Ebből a szempontból pedig a végeredmény tulajdonképpen azt mutatja meg, hogy az éppen kiszámolt poligon hány százaléklában fedi le az adott képpontot. A lehetséges értékeket pedig természetesen a minták száma határozza meg, például 4x FSAA esetén összesen 4-féle érték lehetséges. Továbbá a minták száma azt is meghatározza, hogy a kitakart és a ki nem takart képpontok között legfeljebb 4 átmenet jeleníthető meg.

A mintaelrendezések vizsgálatokhoz tehát elsősorban azt kell megvizsgálni, hogy milyen pontos információkat szolgáltat az egyes képpontok lefedettségéről.

ORDERED GRID. A rendezett rácsos mintaelrendezés (Ordered Grid, OG) lényegében szabályos négyzetátlót jelent; a képponthez tartozó minták ennek a rácsnak a négyzetgeiben, azok középpontjában helyezkednek el. Ha a minták száma nem négyzet-szám (tehát nem 4x, 9x), akkor ez a rács értelmezésüen nem egyenlő oldalarányú, hanem függőlegesen vagy vízszintesen torzított (tehát pl. 2x vagy 6x FSAA esetén). Az elrendezés komoly hátránya, hogy viszonylag rossz hatékonyságú az alacsony lejátszó élek észlelésében.

Az Nvidia kártyái 4x FSAA használata esetén Ordered Grid elrendezéssel dolgoznak, de legjobb tudomásunk szerint a PowerVR, az S3 és a Trident chippek is ezt a módszert alkalmazzák.

ROTATED GRID. Az elforgatott rácsos mintaelrendezés a rendezett változat továbbfejlesztésének tekinthető; az egyes képpontokhoz tartozó mintákat „elforgatják” a képpont középpontja körül egy bizonyos szöggel. Ennek optimális értéke szakmai titoknak számít, mindenesetre 45 fok körüli elforgatással lehet a legjobb képmínőséget produkálni.

A gamma kártyák között először a 3dfx Voodoo5 alkalmazta a Rotated Grid elrendezést, valamint az újabb driverekkel már a GF3/4 is ezt a módszert alkalmazza 2x FSAA beállítás esetén. Utóbbi egyébként lényegében trükk, mivel valójában az Ordered Grid elrendezést használják, de a két átellenes mintavételezési pont alkalmazásával – ami pontosan 45 fokos elforgatásnak felel meg.

QUINCUNX. Az Nvidia által kifejlesztett eljárás lényegében a 2 mintás Rotated Grid elrendezés továbbfejlesztése. A mintavételezési pontokat eltolják, és a képpont színének kiszámításakor a szomszédos pixelek 1-1 mintáját is felhasználják. Így az algoritmus technikailag 5 mintát használ ugyanakkor a



képpontok közötti határok átlépése miatt a végső kép kis mértékben el fog mosódni. A Quincunx és a 2x RG eljárások közötti rangsor leginkább személyes preferencia kérdése; bár a régebbi GF-ek 2x OG FSAA-jánál szentünk mindenképpen jobb.

SPARSE SAMPLING. Ez az elrendezés a legérdekesebb: a képpont négyzet alakú területét annyi oszlopba és sorba kell bontani, amennyi a minták száma. Ezután a kártya minden sorból és oszlopból csak egy mintát vesz, azaz „ritka” mintavételezést végez. Az előbbiekből az következik, hogy nem csak egyféle ilyen elrendezés létezik; két minta esetében 2, négyében már $4 \times 3 \times 2 = 24$ kombináció lehetséges. Matematikailag is levezethető, de ezt most inkább kihagynánk, így csak a mellékelt ábrákra alapozzuk azt a következtetést, hogy a Sparse Sampling használatával sokkal szebb antialiasing valósítható meg. Az egyenletesebb elrendezésnek köszönhetően az eljárás hatékonysága gyakorlatilag független az él meredekségétől, így egyértelműen jobb eredményeket ad, mint az Ordered Grid elrendezés.

Jelenleg az egyetlen Sparse Samplinget használó chip az ATI R300, amelynek különféle variációt a Radeon 9700-as és 9500-as kártyákon használják. Az ATI sok részletet titokban tart a konkrét megvalósításról, az azonban biztosnak látszik, hogy a chip minden pixelre képes többféle mintaelrendezés között választani, és ez az algoritmus szabadon programozható is.

Erdeklősséggel hozzatnánk még, hogy 4x FSAA esetén az ATI-féle Sparse Sampling és a 3dfx-féle Rotated Grid elrendezések igen hasonlóak – akárcsak a használatukkal elérhető képmínőség.

TÖMÖRÍTÉS. Multisampling FSAA használatakor az egyes minták színe megegyezik; így ezeket igen könnyen lehet tömöríteni azáltal, hogy a kártya ezt az értéket csak egyszer írja ki a külső memóriában található frame bufferbe. 4x FSAA esetén az elérhető legjobb tömörítés tehát 4 az 1-hez, ez azonban nem minden esetben érhető el, hiszen a poligonok eleinél a kitakartás nem 100%-os. Ettől függetlenül a gyakorlatban a memória-sávszélesség



használatát jelentősen, akár az egyharmadára is csökkenthető. Ez pedig azért nagyon fontos, mert a multisampling használatakor a fill rate nem csökken, így a kártya teljesítményét többnyire a rendelkezésre álló memória-sávszélesség fogja meghatározni; ha pedig ebből kevesebbre van szükség, akkor a sebesség csökkenése is kisebb lesz.

GAMMA KORREKCIÓ. Említtettük már, hogy az FSAA alkalmazásakor az éleken a kitakart és a le nem fedett részek között folyamatos színátmenet jön létre, ami elsősorban a mintaelrendezéstől függ. Ennek az átmenetnek a minőségét lehet tovább javítani gamma korrekció használatával, ami lényegében a számításokhoz ideális lineáris (egyenletes) átmenetet igazítja az emberi szem változó érzékenységéhez jobban illő logaritmus átmenetre. A konkrét tudományos háttér ismertetésétől eltekintően, mindenesetre gyakorlati tapasztalataink ezt teljes mértékben alátámasztják. A ma kapható videokártyák közül egyedül az ATI Radeon 9xxx sorozat alkalmaz gamma korrekciót; bár a hírek szerint a hamarosan érkező GeForce FX is képes lesz erre.

A fenti tulajdonságok vizsgálatával az egyes videokártyák közötti sorrend igen könnyen kialakítható. Jelenleg az elérhető legoptimálisabb eljárás tehát továbbra is az új ATI kártyák által kínált Sparse samplinget használó MSAA; ez nyújtja a legjobb élisimítást a lehető legkisebb teljesítménycsökkenés mellett. Az egyetlen hátránya a már említett alpha-teszt textúrák kezelésének hiánya, ezt azonban kedvező tulajdonságok szentünk bősége ellensúlyozzák. Ismételtelen el kell marasztalnunk az Nvidiát is, mivel az új generációs GeForce FX nem hozott újdonságot, és továbbra is csak gyengébb élisimítást nyújtó Ordered Grid eljárásokat kínál. Feltételezzük, hogy a következő chipnél (NV35) orvosolni fogják ezt a hibát, és a Z-teszt egységek számát is növelni fogják majd. Más kérdés, hogy milyen további fejlesztésekre számíthatunk még ezen a területen; valahogy az az érzésünk, hogy akadnak még kiaknázatlan lehetőségek. ■ LV



6PMA

P4 4S845A PIV

6ABISEPD-J

4PX266A



3 ÉV HELYSZINI GARANCIAVÁLL

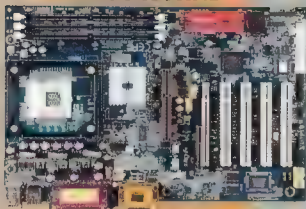
Mycom

Mycom Kft.
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
T: 204 5444, 204 5464
Fax: 204 7444
e-mail: mycom@mycom.hu
www.mycom.hu

COOMP-KER

Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasdy u. 6.
T.: 215 2923, 216 8206 Fax:
216 1163
e-mail:
coomp-ker@coomp-ker.hu
www.coomp-ker.hu

P4 4D845AL



A C O R P
ALAPLAPOK
TELJES
KÍNÁLAT

ACORP

ACORP ingyenesen hívható
zöld szám:
06/80 204082

JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

BALATI COMPUTERS	138
HARDVEREM '96	121
INTERPRESS	109
MAGICOMP	138
MYCOM	121, 138
NETROPOLIS	3
QUERTV	121
VTCD	BIV

WCPUID

IMFLZ

Name String | Intel(R) Pentium(R) 4 CPU 1.60GHz

Internal Clock	2823.39 MHz	System Clock	176.46 MHz
System Bus	705.85 MHz QDR	Multiplier	16.0

Old Man TUNING

Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszámítással.
Minden alkatrész darabonként tesztelve.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-17, P: 9-16
Internet: <http://oldman.ini.hu>
3 év garancia

Bruttó 137.375,- Ft



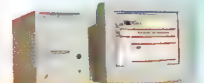
Qwerty Celeron P4 2.0 GHz
256 Mb RAM
Geforce2 MX 400 64 Mb TV out
60 Gb 7200 HDD
32/10/40 CD iró + DVD olvasó
Panda Antivirus szoftver
monitor nélkül!

Qwerty Celeron P4 1.7 GHz
256 Mb RAM
Geforce2 MX 400 32MR TV out
60 Gb 7200 HDD
16:40 DVD iró OEM
komplett számítógép
billentyűzettel és egérrel
monitor nélkül!

Bruttó 106.000,- Ft

3 év
QUERTV COMPUTER
garancia

Qwerty Celeron 1.1 GHz
128 Mb RAM
Geforce2 MX 400 32 MB VGA
30 GB HDD
52X CD
komplett számítógép
billentyűzettel és egérrel
monitor nélkül!



Bruttó 78.000,- Ft



Bruttó 69.900,- Ft

Qwerty AMD Duron 950 MHz
256 Mb RAM, integrált 3D VGA
30 Gb 5400 HDD
52X IDE CD-ROM
integrált hang- és hálózati kártya,
integrált 56K modem,
komplett számítógép
billentyűzettel és egérrel
monitor nélkül!

QUERTV
COMPUTER

www.qwerty.hu
minden, ami számítástechnika

Qwerty Computer Szaküzlet 1111 Budapest, Bartók B. út 14. Tel.: 466-9377
Jövőtől: Budapesti Nemzeti Ügyfélszolgálat - Budapesti Ártér - Corvin Ártér



A DUPLÁZÓDÁS LE FOG LASSULNI!


[illegible]

Figure 1 is an aerial photograph of a coastal area. A red rectangular box highlights a specific region on the left side of the image, which is labeled 'Study Area'. To the right of this box, there is a green rectangular box labeled 'Study Area' as well. The surrounding area includes various land features, water bodies, and some infrastructure like roads and buildings.

© 2006 The Authors
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd



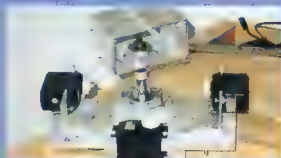
A japán játékgártó Takara nemrégiben olyan terméket dobott piacra, amely ígéretei szerint forradalmasíthatja a kutyák és gazdáik közötti kommunikációt – legalábbis az egyik irányban. A "Bowlingual" (magyarra talán "Vau-vau Nyelvi Határozóként" fordítható) nével ellátott eszköz nem kevesebbet ígér, mint hogy "érzekei a kutyák érzeit, köztük a boldogságot, a frusztrációt és a szomorúságot, és képes a kapcsolódó kifejezések vizuális megjelenítésére. A "Bowlingual" arra is felhasználható, hogy a

gazdi távollétében akár napokon keresztül is rögzítse a kutya hangulatváltozásait."

Az ezt lehetővé tevő technikai háttér nem mondható különösebben bonyolultnak: mindössze egy különleges, mikrofont és vezeték nélküli hálózati chipet is tartalmazó nyakörvből, egy PC-hez kapcsolt központi egységből és persze a vezérléshez szükséges szoftverből áll. A program kiterjedt "vakkantási adatbázissal" rendelkezik, amelynek hangmintait aztán összehasonlíthatja a kutya által kibocsátott hangokkal. A "Bowlingual" nagyjából 100 amerikai dollárnak megfelelő összegért vásárolható meg – sajnos egyelőre csak a japán boltokban, pedig sokat adnék érte, ha egy némileg alternatív felhasználási mód keretében végre megtudhatnám, hogy tulajdonképpen mit is akart mondani a "Kelly hőseiben" a Donald Sutherland által megszemélyesített Csodabogár azzal a legendás vau-vauzással...



HÍRAI HORMONY VS. DALAI LAMA



SÁRKÁNY SZEME



1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26



ATI RADEON 9500 PRO

Info: Faiszallungary tel: 2390890

A 2002. év talán legnagyobb desktop PC-s durranása, a teljes DirectX 9.0 támogatottságú ATI Radeon 9700 Pro grafikus chipkészletes kártyák tavaly őszi megjelenése után az év elején a Radeon 9700, 9500 Pro és 9500 készletes kártyák is megérkeztek Magyarországra, természetesen jóval kedvezőbb árcédulával.

Roviden nézzük át a Radeon 9xxx család hierarchiáját. Legalul helyezkedik el a Radeon 9000 DirectX 8.1 támogatással, viszonylag alacsony órajelekkel, 64 vagy 128 MB memóriával kisserelve, teljesítménye még a GeForce3 Ti 200-as kártyáék sem igazán üti meg. A Radeon 9000 Prók kártyák bár ugyanazt a chipet használják, ám magasabb órajelekkel operálnak, ezért nagyjából Radeon 8500LE szinten vannak. A január elején bevezetett Radeon 9100 csak átnevezése az eredeti gyári Radeon 8500LE-nek (250/500 MHz-es változat), ennek megfelelően a teljesítménye is csak egy hajszállal van a 9000 Prók fölött, ha van egyáltalán különbség.

A következő fokozat a Radeon 9500, amelyből kétféle nyálmegoldás létezik. A 64 MB-os verzió 128 bites memóriabuszot használ, míg a 128 megás 256 biteset, így inkább érdemes az utóbbit vásárolni. Természetesen mindkét változat hardverből DX 9.0 kompatibilis. A Radeon 9500 64 MB teljesítménye nagyjából a GeForce3 Ti 200 és Ti 500-as kártya közötti szinten van, ennél kicsit rózsásabb a helyzet a komolyabb memóriabusz-szávszélesség miatt a 128 megás változat esetében, főleg élsimítási szituációkban. A rendes Radeon 9500-ak alapvetően abban különböznek a 9500 Próktól, hogy bennük csak négy renderelő csatorna van engedélyezve a Prók nyolcával szemben, illetve alacsonyabb mag- és memória-órajeleken futnak.

A Radeon 9500 Pro tudomásunk szerint 64 és 128 megás kisserelésben egyaránt létezik, ám mi teszre a 128 MB-os változatot kaptuk, és feltehetőleg ez lesz a népszerűbb mind a gyártók, mind a vásárlók körében. A Radeon 9500 Pro kártyák 128 bites memóriabuszot használnak, ám, hasonlóan a Radeon 9700 sorozathoz, mind a nyolc renderelőcsatorna rendelkezésre áll. A Radeon 9500 Pro 128 MB mérési eredményei alapján elmondható, hogy teljesítménye alapszituációban, azaz élsimítás nélkül valóha a GeForce4 Ti 4400 és a Ti 4600 performansa között van, azonban ha az élsimítás is bejátszik, akkor a Radeon 9500 Pro alaposan helybenhagyja a Ti 4600-at is. Ezen felül, míg a GF4 Ti-k hardverből csak DX8.1, addig a Radeon 9500 Prók DX9.0 kompatibilisek.

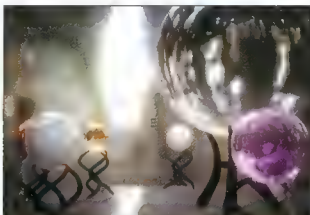
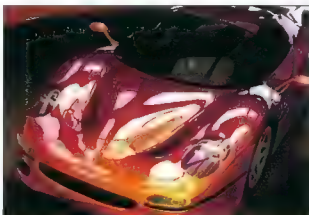
A Radeon 9700 készletes kártyák mindössze alacsonyabb órajeleikben térnek el a 9700 Prók társaitól, a különbség 325/620 vs. 275/540 MHz. Mindkét változat 256 bites memóriabuszot használ,

és DirectX 9.0 kompatibilis hardverből, illetve a nyákkialakításuk is azonos, mindössze a sima 9700-eseken lassabb időzítésű memóriamodulok kaptak helyet. Egyébként hasonlóan a 9700 Próhoz, a Radeon 9700-asokon és 9500 Prókon is helyet kapott egy kiegészítő tápcsatlakozó. Azt talán már mondani sem kell, hogy mind a Radeon 9700 Pro, mind a Radeon 9700-as kártyák 128 mega memóriát használnak.

Nézzük meg az általunk lemerít Club 3D kártyák ár/teljesítmény viszonyát. A Radeon 9700 Pro, bár bivalyerős, és funkcionalitásában sem keveske 3D gyorsító, ám bruttó 106 ezer forint körüli ára sokakat elrettenthet a vásárlástól (összes megadott árus a január 20-i állapotot tükrözi). Sokkal jobb üzletnek érezzük egy Radeon 9700 készletes kártya beszerzését, amely ugyanazokkal a szolgáltatásokkal rendelkezik, mint a 9700 Pro, ám némileg alacsonyabban ver a pulzusa. Viszont a mérsékeltan alacsonyabb teljesítményt jelentősen alacsonyabb árakéll fizetni (75 ezer Ft). A Radeon 9500 Pro 128 MB tűnik számunkra a legideálisabb vételnek



az átlagos játékos számára, ugyanis GF4 Ti 4600-verő teljesítménye mellé DX9.0 funkcionalitás járul, mindez teljesen megfizethető áron (55 ezer Ft). Az Nvidia GeForce FX-es kártyák, és főleg a CeBit körül bejelentésre kerülő NV31 megoldás piacra lépésével az összes R300 chipes termék ára lefelé fog szankázni. Ami azonban már most bizonyos: a GeForce4 Ti 4600-ak kora végérvényesen lejárt. Bár az ő árak is lejjebb fog menni, ám gyakorlatilag már nem érdemes őket újonnan venni, hacsak nem például egyes példányok VIVO funkcionalitása miatt. A Radeon 9500 Pro 128 MB igazából nem tud a GeForce4 Ti 4200-ak versenyétá lenni egyelőre, hisz bár az előbbi teljesítményben rendesen lenyomja az utóbbit, ám az árkülönbséget egyelőre szignifikáns. Ennek



CLUB 3D ATI RADEON 9500 PRO

3DMark2001 SE	4X Anti-Aliasing	8X Anisotropic Filtering	Normál
1024x768	7761	9043	10574
1280x1024	5772	7214	8956
1600x1200	4502	5774	7293

CHANTECH GEFORCE4 TITANIUM 4600

1024x768	6362	7279	10575
1280x1024	4000	4836	9040
1600x1200	2723	3668	7570

S 9700

okán a költséghatékony 3D-s, játékra kihegyezett videokártyák közül a Ti 4200 készletesek talpon maradnak, mint a legolcsóbb, a 2003-ban megjelenő játékokhoz ajánlható gyorsítók.

A szoftvertunerek és hardver-hardcore arcok számára biztosan örömetlő hír, hogy kedves orosz overclockerek kísérleteztek a különböző Radeon 9500 és 9700 kártyákkal, és igen komoly felfedezéseket tettek.

A ruszoknak felületi elem-forrasztós, BIOS-sütős módszerrel sikerült egy 128 megás Radeon 9500-ból teljes értékű Radeon 9700-at varázsolniuk, illetve hasonló módszerrel egy Radeon 9500 64 MB-ból fullos Radeon 9500 Pro 64 MB-ot. Később kiderült, hogy a „kérdésnek” van ragasztós és szoft hacked megoldása is, mely utóbbit a RivaTuner legfrissebb változata (2.0 RC12) már támogatja is. A titok nyitja egyébiránt a négy „alvó” renderelőcsatorna felébresztésében rejlik. Hasonló módszerrel, ám természetesen más ellenálláscsoportok átkötésével sikerült az oroszoknak egy Radeon 9700-ból ATI FireGL X1-et, illetve egy Radeon 9500 128 MB-ból FireGL Z1-et varázsolniuk. Akit bővebben érdekel a téma, látogasson el a www.xbitlabs.com/Webpozícióra. Ja, igen, a buherálás garanciavesztéssel jár, szóval mindenki csak saját felelősségére és apuka pénztárcájára!

Az utóbbi időben az ATI rendesen ráfékkelt a Catalyst drivernevek minőségére és gyakran update-jére. A sárlamas 02.2 után a 02.5 már meglehetősen stabil volt, és ezt nem sokkal később követte az elvileg már teljesen DirectX 9.0-kompatibilis

	3DMark2001SE	Q3 Team Amena	CodeCreatures
800x600	11249	150,8	-
1024x768	10575	147,2	27,6 / 39
1280x1024	9040	131,1	22,5 / 28
1600x1200	7570	107,2	18,3 / 24

ASUS GeForce4 TITANIUM 4200 (260/550 MHz)

800x600	11002	150,1	-
1024x768	10298	144,8	24,7 / 34
1280x1024	8405	122,4	20 / 25
1600x1200	6884	95,5	16,2 / 21

CLUB 3D ATI RADEON 9500 PRO (275/550 MHz)

800x600	11596	135,3	-
1024x768	10574	133,3	30,9 / 37
1280x1024	8956	124,8	24 / 31
1600x1200	7293	101,1	18,2 / 24

CLUB 3D ATI RADEON 9700 PRO (285/620 MHz)

800x600	12484	135,5	-
1024x768	11538	134	38,5 / 48
1280x1024	10634	131,8	30,6 / 38
1600x1200	9399	127,4	24,3 / 33

Testgépkonfiguráció: Enermax E6365AX-VE, Abit IT7 MAX2, Intel Pentium 4 2,2 GHz, Kingston DDR 400 MHz 512 MB, Maxtor D740X-6L, Philips Rhythmic Edge PSC-703, SYM-957DF

Videokártyameghajtók: Nvidia Detonátor 41.09, Ati Catalyst 3.0

Catalyst 3.0. Mivel a cég felfedezett néhány bugot az eredeti 3.0-ban, főleg OpenGL oldalról, ezért rövid időn belül kibocsátotta 3.0a jelzetű meghajtóit e bajok orvoslására. Ezzel a kanadai cég lényegében az Nvidia elé vágott, hisz az utóbbi legutolsó hivatalos driver release a 41.09-es, amelyik pedig már többhónapos darab a cikk írásának időpontjára.

Ban. Más kérdés, hogy a Santa Clara-iak a következő nagy driverfrissítést feltehetőleg a GeForce FX-es kártyák piacra kerülésének időpontjára (február vége/március eleje) időzítik, addig pedig rendületlenül dolgoznak a szoftvermérnökeik azon, hogy a nagy reményekkel kecsegtető GeForce FX 5800 Ultra és sima változata minél stabilabb és nagyobb teljesítményt kinyújtó meghajtókkal indulhasson útnak. Ugyanis tekintetbe véve az ATI-val szemben felhalmozott mintegy hathónapos „deficitet”, a GeForce FX nem megfelelő piaci beépítése vagy fogadtatása katasztrofális következményekkel járhat az Nvidia számára.

Ami az ATI további mesterkedéseit illeti, a hírek szerint a költséghatékony szegmensbe szánt RV350 készlet (a specifikációk nem ismeretesek) már decemberben kész volt szilíciumszinten, a csúcscategóriás, FX-verőnek szánt R350 pedig minden pillanatban kész lehet. Az ATI menedzsmentjének az az álláspontja, hogy megvárja, mit művel a piaccal az NV30 és kicsit később az NV31, és ennek megfelelő időpontokban, szolgáltatásokkal és áron dobja piacra a saját új készleteit. Tény, hogy most az ATInál a stratégiai előny attól függetlenül, hogy még mindig az Nvidia a világ legnagyobb különálló 3D grafikus gyorsító-szállítója. ■ TIG



3D ROVAT

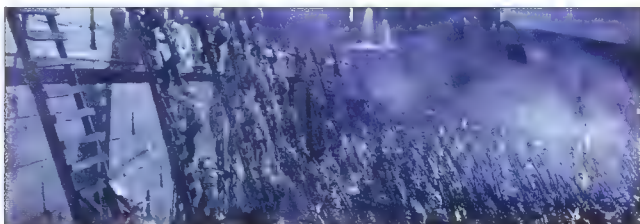
A GYŰRŰK URA – A KÉT TORONY. Január elején került a hazai mozikba a J. R. R. Tolkien regénye alapján készült filmtrilógia, A Gyűrűk Ura második része. Az új-zélandi rendező, Peter Jackson ismételten lenyűgözött minket; bár természetesen most is akadtak szigorú kritikusi. A hobbitkölsejű kiwi filmkészítő és csapata a vizuális effektusok terén is nagyot alkotott, sok esetben messze felülmúlta az egyébként Oscar-díjjal jutalmazott „A Gyűrű Szövetsége” trükkjeit. Mivel a film pillanatnyilag éppen tarol a mozikban, és meglehetősen nagy érdeklődés övezi, ezért bátorkodtam pár oldalt áldozni rá a 3D Rovatban. Előre bocsátom azonban, hogy a terjedelmi korlátok miatt csak néhány témára tudok sort keríteni; de megfelelő érdeklődés esetén visszatérhetünk még rá a jövőben.

WETA DIGITAL. A munkálatok oroszlátrészét az első filmhez hasonlóan újra az új-zélandi székhelyű Weta Digital stúdió végezte; a munka 10-20%-át egyébként megint csak ki kellett adniuk a rendelkezésre álló idő rövidsége miatt. A céget Peter Jackson alapította 1993-ban; rájött, hogy jobban jár, ha felvesz pár embert, és szerez néhány számítógépet, ahelyett hogy valamelyik hollywoodi stúdió méregdrága szolgáltatásait venné igénybe. Fennállásának története alatt a parányi Weta volt a felelős a főleg horrorfilmekben utazó rendező összes filmjének effektjeiért, így tulajdonképpen logikusnak tűnt, hogy eddig legnagyobb vállalkozásban is erre a cégre fog támaszkodni. Tolkien származó fantáziájának tájait és teremtményeit vászonra vinni azonban gúszási feladatot jelentett, így a Weta-t szépen fel kellett hízalni a feladathoz. Nyílt titok egyébként, hogy George Lucas keményen lobbizott az ILM érdekében, de végül csalódottan (és a pietykák szerint kifejezetten sértődötten) kellett távoznia. Tegyük hozzá: San Franciscóból lényegesen nehezebb lett volna összedolgozni az Új-Zélandon tevékenykedő többi stábbal, így a kulcsfontosságú díszleteket és jelmezeket készítő Weta Workshopkal is.

A Weta Digital mai formájában nagyjából a világ hatodik legnagyobb vizuális effektusokkal foglalkozó stúdiója. Ez a helyezés meglepőnek tűnhet nemcsak az elvállalt munka léptékét tekintve, hanem a cég infrastruktúrája miatt is. Az alapokat természetesen a számítógép-hálózat adja, hiszen kezdetől fogva cél volt a teljes filmanyag digitalizálása. Ez önmagában döbbenetesen sok adatot jelent, hiszen a 2048*1536-os felbontás miatt egy másodpercnyi film mintegy 300 MB tárhelyet igényel, és csak a mozikba kerülő film majdnem kilenc órát tesz majd ki. A film beszkenelése (és kírása) egyébként két hetet vesz igénybe a Weta négy berendezésének együttes és folyamatos használatával is. A gigabites ethernet hálózat mintegy 20 Terrabyte állandóan elérhető központi kapacitással rendelkezik; de van egy StorageTek robotizált archiváló rendszer is, amely kb. 75 TB további adat tárolására képes. Az elsődleges operációs rendszer a Linux, ami jelentett némi extra kihívást a cég számára; ugyanis a nyílt forráskódú szoftver mögött nem áll olyan fejlesztőcég, mint a másik rendszernél, az Ixnlé a Silicon Graphics. Harmadik helyre szorult a Windows NT, amelyet csak

25 munkaállomáson futtatnak a mintegy 300 dolgozót foglalkoztató stúdióban. Ebből egyébként ténylegesen mintegy 230-an foglalkoznak grafikával; de egy ekkora cégnél a rendszeradminisztráció, a gyártásvezetés és az egyéb teendők ellátásához is sok emberre van szükség.

A felhasznált szoftverek között egyaránt találhatók off-the-shelf (azaz kereskedelmi forgalomban kapható) és saját fejlesztésű alkalmazások is. Az elsődleges 3D alkalmazás a Maya, de képviselteti magát a Houdini (kb. 20 példánnyal), a Mirai, a Softimage 3.9 (de nem a 3D-s részlegekben, hanem pl. a matte painterekéknél) és természetesen a Renderman is. Utóbbihoz viszont a Liquid nevű konverter mér saját fejlesztésű, amely egyébként nyílt forráskódú, azaz szabadon letölthető az internetről. A saját fejlesztésű programok sorát erősíti még a tömegszimulációs Massive; ezen kívül rengeteg script és plugin segíti a munkát, főleg az ismétlődő feladatok automatizálását. Meg kell említenünk még a 2D-s részleg által használt programokat: a kompozitálásra elsődlegesen a tavaly az Apple tulajdonába került (és sajnálatos módon Windowson megszüntetett) Shake





szolgál, a film digitális színezésére pedig a magyar fejlesztésű (!) Colorfront Colossus.

A további technikai érdekességek közül említésre méltó a cirka 700 gépből álló, dual Intel processzoros renderfarm, valamint a 7 darab Macintosh alapú valós idejű visszajátzó rendszer – utóbbiak képesek filmfelbontásban 24 fps sebességgel működni, amihez másodpercenként kb. 360 MB adatot kell megmozgatniuk. Végül ott van a 3D-s lézeres kézi szkener, amelyet eredetileg az új-zélandi vágóhidakon használtak az állati tetemek vizsgálatára; a Wetánál ellenben a különböző makettek digitalizálására használják.

MASSIVE. A trilógia első nagyszabású csatájára a második kötetben kerül sor, bár Peter Jackson az első rész bevezetőjébe azért becsépelt pár jelenetet az Utolsó Szóvetség és Szauron erőinek összecsapásáról. Ezzel rögtön fel is adta a leckét magának, hiszen szándékában állt mindezt felülmúlni a Helm-szurdokban vívott csatával, ahol a Kúrtvárbá szorított rohaniak kerültek szembe Szaurnak Uruk-Hai orkkökből álló seregével.

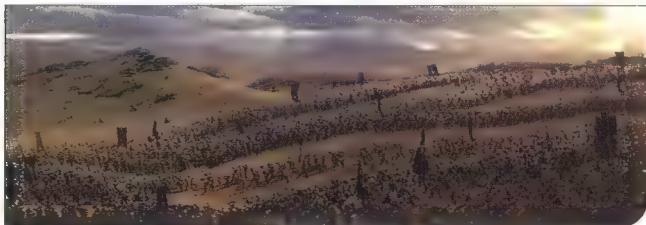
A három órás film tetőpontjának szánt várostrom minden szempontból gigászi feladat volt; a hetekig tartó éjszakai felvételek alaposan igénybe vették a több száz statisztát és a fél szereplőgárdát. A kaszkadőrök egyébként érdemeik elismeréseként külön pólt is kaptak, "Túléltem a Helm-szurdokot" felirattal. A Weta Workshop három példányban építette fel Kúrtvárat: az első, életnagyságú helyszínen vették fel a hagyományos jeleneteket, egy kicsi makettet pedig a távoli felvételekhez használtak; Peter Jackson ugyanis, ha csak lehet, szereti kerülni a számítógépes háttereket. A harmadik, kb. 1:10 arányban kicsinyített makettet használták a digitálisan létrehozott harcokos hátterél.

A tízezernyi Uruk-Hai megjelenítéséről a Massive nevű program gondoskodott; ezt a szoftvert még 1997-ben kezdte fejleszteni Jackson régi ismerőse, Stephen Rigelous. A tömegjelenetekhez korábban különböző részecske-rendszerekre épülő eljárásokat használtak. Ezeket különböző erőhatások és szabályok vezérelték, például „errefelé haladjatok”, „ne ütközzetek egymasnak” vagy „ez kikerülő akadály”.

A csatákban azonban a résztvevők interakciójára is szükség van, azaz minden egyes harcost önálló entitásként kell kezelni. Ezért aztán Rigelous a mesterséges intelligencia és a mesterséges „élőlények” kutatási területei felől közelített a feladathoz, és az összes harcost saját intelligenciával látta el. A Massive-ban tehát minden teremtmény saját „aggyal” rendelkezik, amely látás és hallás útján érzékeli a külvilágot, képes önállóan tájékozódni, döntéseket hozni és vezérelni a hozzárendelt számítógépes figura mozgását. A csaták megrendezéséhez tehát el kell helyezni a megfelelő tulajdonságokkal rendelkező „ügynököket”, azaz figurákat, egymásnak kell ereszteni őket, és ha a rendező elfogadta a szimuláció eredményét, akkor az esetleges hibák javítása után lehet is renderelni. Hibák viszont itt is akadhatnak szép számmal; eleve az egyes agyak alapos kiválasztódási folyamat

eredményei, melynek során a Weta emberei tucat-szám dobták ki a hibás működésű rendszereket. Az ügynökök 3D-s megjelenítési háttere további programokat igényelt, ezek közül sorban az első az Orc Builder, amellyel partucatnyi testrészt véletlenszerű kombinálásával teljes hadseregeket lehet gyártani. Külön program készült a motion capture stábnak a fő mozgások és az őket összekötő részmozgások listájának elkészítéséhez (figuratípusként kb. 300-ra volt szükség). Mivel pedig a legendás strapabíró Rendemant is két vállra fektette a több ezernyi harcos együttes renderelésé, ezért a Massive-hoz ebből is kellett egy specializált program. A név tulajdonképpen mindent elárul: GRUNT, azaz Guaranteed Rendering of Unlimited Numbers of Things (végtelen számú dolog garantált renderelésé). Ezután már csak a kész csapatok kompozitálására volt szükség, amelynek során a makettfelvételeken kívül sok száz apróbb valós elem – füst, por, eső, fákiyalágók, egyebek – összekombinálására is szükség volt. Ez azonban még mindig nem a Massive képességeinek határa; a harmadik filmben csaknem tízszer ekkora ütközet-re kerül majd sor...

GOLLAM. A Gyűrűk Urá talán legérdekesebb szereplője Gollam, az Egy Gyűrű gonosz hatalmától testileg-lelkileg eltorzított hobbit. A megkínzott terem-





mény a trilógia második részében tovább követi a Szövetségtől elszakadt Prodot és Samut, és az első adandó alkalommal megpróbálja visszazerezni a Drágaságát. A Gyűrűhordozó és hű szolgája azonban elfogja Gollamot, aki szorult helyzetében vállalja, hogy elvezeti őket a sötétség földjére, Mordorba. A befejező rész, a „A Király Visszatér” során Gollam ismét felbukkan majd, és – ahogy azt Gandalf előre sejtette – fontos szerep vár rá a Gyűrűháború lezárásában.

A Két Torony filmre vitelének egyik legnagyobb kihívása Gollam megjelenítése volt; hosszú ideig ez számított a legkomolyabb akadályának is. Barlangának mélyén ötszáz évig hatott rá a Gyűrű varázserője meghosszabbította életét és alaposan eltorzítva testét: Tolkien groteszk külsejű, sovány, gyakran négykézláb járó teremtményként írta le, a föld alatti életmód miatt túlméretezett kezekkel és szemekkel. Nyilvánvaló volt, hogy semmiféle elmaszkírozás nem tehet alkalmassá egyetlen színész sem a szerep eljátszására; és mivel Gollam kulcsfontosságú figurája a regénynek, ezért a nehézkesen artikulálható bábuk sem jelenthettek megoldást. Peter Jackson tehát kezdetől fogva teljesen számítógéppel létrehozott szereplőként akarta megvalósítani.

Gollam életre keltéséhez a Weta válogatott csapatot állított össze, és óriási mennyiségű új technológiát fejlesztett ki. A figura „lelkét” azonban mégis egyetlen ember adta: az eredetileg csak hangját kölcsönző angol jellemszínész, Andy Serkis. A legenda szerint, amikor Jackson meg látta, hogy hogyan viselkedik Andy a hangfelvételek közben, a teljes beleélés állapotában, azonnal eldöntötte, hogy mindez át kell vinni a számítógépes figurára. Így aztán a 274 napos forgatás során Serkis dolgozott a legtöbbet, hiszen minden jelenetét többször is fel kellett venni. Először eljátszotta Gollamot a többi színésszel együtt; így egyrészt nekik is megadta az alapot a játékával, másrészt később az animátoroknak is ren-

delkezésére állt minden jelenethez egy referencia-mozgás. Utána készült egy felvétel Serkis nélkül is; ebbe illesztették be az esetek többségében a CG Gollamot. Végül a forgatás lezárása után Andy csatlakozott a Giant Studio motion capture csapatához, és minden jelenetet eljátszott még egy utolsó alkalommal. A mennyiségnél sokkal fontosabb volt azonban a minőség: a brit színész játéka és egyedi hangja teremtette meg Gollam figuráját.

A grafikus csapat munkája sem volt azonban egyszerű moka. Gollam a Gyűrűk Ura-filmek többi teremtményéhez hasonlóan kb. 150 centi magas agyagmakként kezdte „színészi” pályafutását. A tökéletességre törekedő Jackson valójában egy egész szabányi Gollamot készíttetett a Weta Workshop szobrászaival, és ez a munka még az első film befejezése után sem ért véget; így a Gyűrű Szövetségében tulajdonképpen bétás verziót láthatunk. Ezt a makettet aztán bedigitalizálták, és az így nyert több tízmillió poligonos modellből generáltak egy alacsonyabb, kezelhetőbb részletességű változatot, valamint a hozzá tartozó displacement textúrákat. Ezután a 3D-s modellhez felépítettek egy teljes contvázat és izomzatot a skeneléshez a Weta saját fejlesztésű plugineinek használatával. Ezeket a technológiákat egyébként még az első filmben szereplő (és a másodikban egy jelenet erejéig visszatérő) barlangi trollon tesztelték le először élesben.

Gollam arca volt a legösszetettebb feladat, ugyanis az arcjátékot ilyen részletességben egyáltalán nem lehet motion capture eljárással elkészíteni. Az animációs rendszer felépítéséhez a csapat szó szerint évekig tanulmányozta Andy Serkis arcberendezését, mimikáját, és ez alapján dolgozták ki aprókékos munkával a digitális Gollamot. A továbbfejlesztett morfoszoros rendszer újabb plugineket és több száz morf-ízst igényelt (amit egyébként egy négyfős csapat modellezett le), és a rejtélyes „combination sculpting” névre hallgat. Az animációt ezután kézzel

végezték az Andryól készült filmfelvételeket és hangot használva referenciának.

A karakteranimációhoz egyaránt használtak motion capture-t és kézi animációt, részben Gollam és Serkis testalkatának eltérései, részben az egyes jelenetek összetettsége miatt. Kézi kulcsolást igényelt még Gollam ujjainak animációja is; a Weta mindezekhez sok összetett scripttel kiegészített Mayát használt. A renderelést a Pixar Renderman végezte egy igen-igen összetett, subsurface scattering (fel-szín alatti fényszóródás) eljárást használó shaderrel és kézzel festett textúrákkal megtámogatva.

Mindenképpen ki kell emelni még a kompozitáló, rotoszkópoló és festő csapat munkáját is, akik Gollamot az élő felvételekbe beillesztették. Mivel a CG teremtmény nagyon sokszor kerül valamilyen interakcióba a környezetével, ezért ilyenkor gyakran kellett magát Andy Serkist eltávolítani, kifesteni a képről. Gyakran semmiféle kék vagy zöld ernyő nem állt rendelkezésre a feladat megkönnyítésére, így mindent kézzel kellett elvágni – ilyen volt például Gollam és a hobbitok verekedése a film elején.

Az eredményt elnézve azonban a rengeteg munka bősége megértül: Gollam „alakítása” minden korábbi CG szereplőt lekörözt, és a New Line Cinema már egyenesen Oscar-díjra akarja jelölni. Az amerikai Filmakadémia eddigi ténykedése alapján ez meglehetősen kilátástalan vállalkozásnak látszik, de igazság szerint ez nem is számít – A Két Torony már ettől függetlenül is mérföldkőnek számít a filmtörténetben.

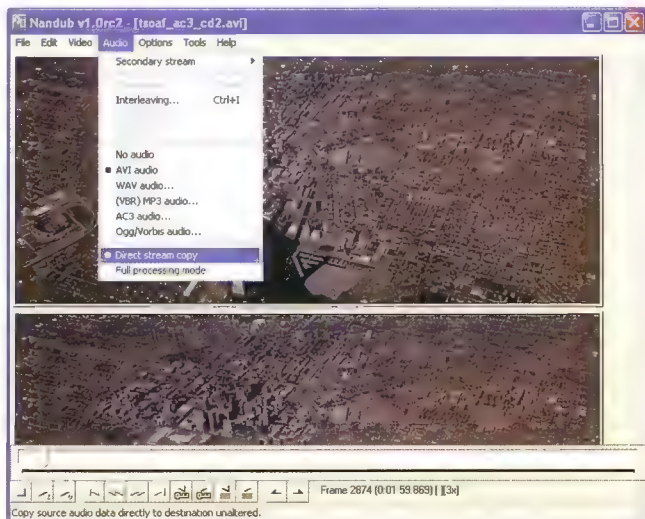
A Két Torony DVD-n először július környékén jelenik majd meg; azonban az első filmhez hasonlóan most is számíthatunk bővített kiadásra valamikor novemberben. Utána pedig már csak alig egy (kettő?) hónapot kell várnunk a trilógia befejezésére, a Király Visszatérre; valamint a válasza, hogy a Weta képes lesz-e ismét felülmúlni önmagát... ■

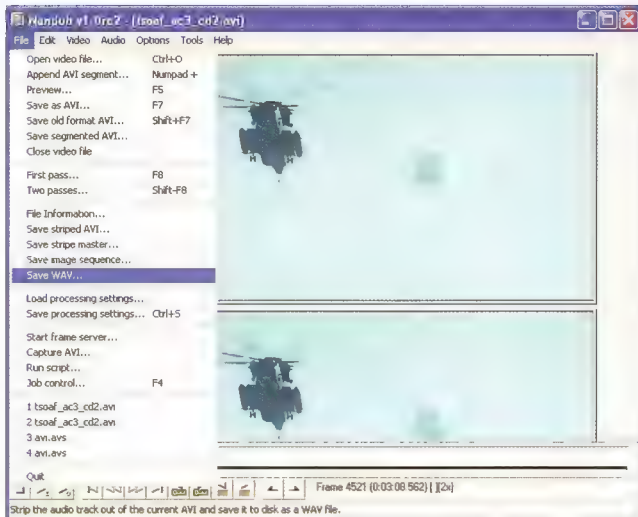


ELŐJÁTÉK. Bármennyire szeretném, nem tudunk úgy haladni, ahogy elterveztem, hiszen annyi kérdést intéztetek hozzám a legutóbbi cikk tartalmával kapcsolatban, hogy inkább ezekre adok választ, mielőtt továbblépnék. Tavaly már megtanultuk, hogyan lehet egy külső felirátálománnyal ellátott AVI fájlt a VideoCD alapjául szolgáló MPEG1-es formátumba konvertálni. Sokan panaszkodtak, hogy az így készült állományt a Nero program bizony nem fogadja el VideoCD készítésekor, illetve figyelmeztet, hogy a kijelölt forrásanyag nem szabványos. A legtöbb esetben az így elkészített VideoCD nem is játszható le gondmentesen az asztali lejátszók többségén. Kérem szépen, ha szóról-szóra követétek volna az előző cikk által javasolt módszert, akkor ez NEM fordulhatott volna elő. Legtöbbször az egyik legfontosabb lépés marad ki, mégpedig a TMPGEnc programon belüli a megfelelő sablon kijelölése. Ez létkérdés! A különböző, előre elkészített, kényelmesen használható beállítási sablonok ott vannak a TMPGEnc program Template könyvtárban, tessék szépen használni a megfelelőit a tömörítési beállítások automatizálásához! Ellenkező esetben könnyen előfordulhat, hogy a program nem megfelelő felbontású, vagy egyéb szabványtalan paraméterekkel rendelkező MPEG állományt fog produkálni, amely nyilván nem írható majd fel VideoCD lemezre. Ilyenkor a bekódolásra fordított tetemes idő kárba vész, ami – elismerem – borzasztóan dühítő, viszont ebben az esetben nem engem kell szidalmazni, hanem tessék inkább figyelmesen elolvasni a cikkeket, és betartani a leírt szabályokat! Ha már profik tesztek, akkor a sablonok nélkül is menni fog a dolog, egyelőre menjünk „könny szerint”. Szerencsére rengeteg pozitív visszajelzést is kaptam, ami azt bizonyítja, hogy az előző cikk alapján az emberek többségének azért sikerült használható VideoCD állományt és lemezt készíteni. Kérdés azonban így maradt jócskán, ezekre próbálok most választ adni.

INTELMÉK. A legfontosabb, amivel kezdenem kell az intelmek sorát: kerüljétek az úgynevezett univerzális codec-csomagokat, CODEC PACK-okat! A legtöbb ilyen mindentudó codec-csomag belerondít a rendszerbe, és bár lehetséges, hogy egy-két eddig meg sem mukkanó AVI állomány lejátszhatóvá válik a gépeden, de majdnem biztos, hogy a csomag sok más, jól működő codec helyére használhatatlan dekódert és enkódert telepít! Érdemes egyszerre csak egy-egy codec telepítésével próbálkozni, és csak azt tegyük fel, ami kell, tartózkodjatok az ilyen barkácsolt csomagoktól! Még egy nagyon fontos intelm következik: VideoCD és SuperVideoCD készítésekor érdemes ellenőrizni, hogy a forrásként használt AVI állomány milyen

frame-rate, azaz képkocka/másodperc paraméterrel rendelkezik. Ugyanis egy NTSC forrásból generált, 23,976 vagy 29,97 képkocka/másodperc lejátszási sebességű AVI fájlból nem illik PAL szabványú VideoCD-t vagy SuperVideoCD-t generálni (és fordítva sem, tehát PAL szabványból NTSC formátumba konvertálni röptében), mert furcsa végeredményt kaphatunk. A PAL-NTSC konverzió, vagy ennek fordítottja nem egyszerű mulatság (legalábbis jó minőségben), az ilyen transzkódolás még az erre kímódottan felkészített stúdió-felszereléssel sem gyerekjáték. Meg lehet oldani, talán foglalkozunk is vele majd később, de egyelőre elégedjünk meg annyival, hogy NTSC forrásból NTSC VideoCD-t, PAL forrásból PAL VideoCD-t készítsünk. Csak szólok, hogy mind-





kettőhöz megtalálható a megfelelő sablon a TMPGEnc programban, tessék ezeket használni! Körülbelül 200 olyan levelet kaptam, amelynek írói egyértelműen ott bukták el a konverziót, hogy nem vették figyelembe a leíráson egy vonatkozó részletet. Sőt, olyasvalaki is akadt, aki még engem hordott le, amiért az ő figyelmetlensége következtében niába számoltatta 12 óráig a gépét!

SZÓRHÁSOS RÖVISENÉS. Rengeteg olyan levelet kapok, amelyben azt kérdezték, hogy felirat nélküli, idegen hangú VideoCD-hez hogyan lehet hozzáfűzni külső feliratlóományt, hogy az asztali DVD-Video lejátszó megegye, és feliratozza a lejátszásra? SEHOGY! Ezt magyaráztam a legutóbb, a VideoCD esetén nincs rá mód, hogy egy állomány odabiggyesztésével ilyen simán megoldjuk ezt! Ilyen esetben a film képanyagát újra kell tömöríteni belekódolva a hasznos képanyagba a feliratot! Egy eleve VideoCD formátumban lévő filmet nem éri meg ezért újratömöríteni, mert drámai minőségromlással kell számolni! Ez minőségű DivX (és hasonló) AVI fájlból talán már megéri ilyen készíteni. Az ilyen, AVI forrásból történő, feliratos VideoCD-készítést az előző alkalommal részletesen megtárgyaltuk.

VIDEOCD AC3-AS HANGÚ AVI FÁJLBÓL. Rengeteg, internetről letöltött, csereberélt AVI állomány AC3-as hangszóvet rejt. Itt megint meg kell állni egy pillanatra. Az AC3 nem azt jelenti, hogy a feltétlenül 5.1 (azaz bal, jobb, center, bal hátsó, jobb hátsó plusz mellékhang) csatorna van a hangállományban. Sokan – még újságíró kollégáim közül is – hajlamosak azt hirdetni, hogy a Dolby Digital az 5.1-es surround hangot takar. Nem így van! Az AC3, vagy más néven Dolby Digital nem kötelezően 6 csatornás, lehet egy, kettő, három vagy akár négy csatorna is ilyen tömörítési rendszerben (mert az AC3 va-

lójában csak tömörítési rendszer, a csatornák száma nincs megadva fixen!), mindez külön mélyhangcsatornával vagy ennek mellőzésével. Tehát ugyanúgy Dolby Digitalnak minősül a kétszatornás AC3 állomány is, igaz, a tértérítés hang ekkor a két csatornából építkező sztereó hangszóvet az analóg világból már ismerős, úgynevezett Dolby Pro Logic, azaz Dolby Surround rendszerben tarolódik. Ilyen esetben – érthető módon – a tértérítés kevésbé precíz és sokkal kevésbé kidolgozott, mint a közvetlenül hátsó csatornákat használó, 5-6 sávú megoldások esetében, de azért a kevéssé függően egy kétszatornás AC3 állomány is lehet megfelelő jó. Személyes véleményem szerint az AC3-as hanggal ellátott DivX AVI filmek készítése meglehetősen értelmetlen, mivel sok gond adódhat a hangszóvet bitrátával tömörített MP3 hangszóvet. Ha az AVI mellé pakolt AC3 jel kétszatornás, akkor meg főleg nem értem, miért jó, hiszen két csatornát az MP3-mal is meg lehet oldani. Rádásul a sok kényelmetlenségért cserébe nem kapunk egyértelműen jobb minőségű hangot, mint mondjuk egy igényes, 160 kbit/sec bitrátával tömörített MP3 hangszóvet. Ha az AVI mellé pakolt AC3 jel kétszatornás, akkor meg főleg nem értem, miért jó, hiszen két csatornát az MP3-mal is meg lehet oldani. Rádásul a sok kényelmetlenségért cserébe nem kapunk egyértelműen jobb minőségű hangot, mint mondjuk egy igényes, 160 kbit/sec bitrátával tömörített MP3 hangszóvet. Ha az AVI mellé pakolt AC3 jel kétszatornás, akkor meg főleg nem értem, miért jó, hiszen két csatornát az MP3-mal is meg lehet oldani. Rádásul a sok kényelmetlenségért cserébe nem kapunk egyértelműen jobb minőségű hangot, mint mondjuk egy igényes, 160 kbit/sec bitrátával tömörített MP3 hangszóvet.

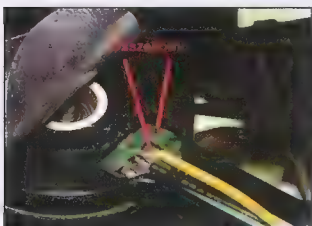
akkor fogja felismerni és lejátszani az AC3-as hangot, ha az interneten keringő, szoftveres DVD-lejátszó programból kiműtött (nem egészen legális) AC3-as codecet telepítjük a gépünkre (a telepítés legtöbb esetben néhány rendszerfáj) bemásolásából és egy .INF állomány importálásából áll). Ha mindenképp ilyen filmet szeretnénk nézegetni, akkor persze szükséges ezt feltelepíteni, de ez még mindig nem garancia az AC3-as AVI fájlok gondmentes lejátszására! Ugyanis az AC3 hangszóvet meglehetősen különleges formátum, általában magas sávzsílességű, és pusztán szoftveres dekódolása sok processzordóit igényel. Ez akkor is így van, ha 5 vagy 6 kimenetes hangkártyánk van (sokan – tévesen – azt feltételezik, hogy ezek a kártyák hardveresen dekódolják az AC3-as állományokat... egy nagy frászt!), mert sajnos ebben az esetben is a rendszerbe telepített szoftveres codec csomagolja ki és osztja szét a megfelelő csatornákra a lejátszandó hangot! A nagy sávzsílesség és a processzornak nagy terhet jelentő (azaz időigényes) dekódolási procedúra megköveteli, hogy az AC3 streamet tartalmazó AVI állományokban a videó és audio csomagok úgy kövessék egymást, hogy az aktuális képkockához tartozó hangot legyen ideje dekódolni a rendszernek a szinkron megtartásához. Tehát itt különösen fontos (lenne!), hogy milyen a videó és audio adatcsomagok elrendezése (interleave) az AVI állományon belül. Sajnos azonban azoknak az embereknek, akik az ilyen DivX állományokat készítik, legtöbbször fogalmuk sincs arról, hogy ezek a filmbemállítások milyen fontos szerepet játszanak. Többnyire tehát a képanyag és az AC3 hangszóvet állományba történő keverésekor (muxing) használnak rossz beállításokat, ezért akadoznak sok gépen az AC3-as AVI fájlok lejátszás közben. A keveréshez használt program jelentéktelenségű, de valójában igen fontos beállításaitól függ majd, hogy a különböző konfigurációkon az eltérő hardver-szoftver környezettől függően az általuk készített AC3-as AVI gond nélkül lejátszható lesz-e, avagy a legtöbb gépen csak élvezhetetlen diavetítésként, tévészaggatásra emlékeztető formában lesz megtekinthető. Ezért álgólok én az AC3 formátum AVI-ban történő felhasználásá ellen. Egyébként sok esetben segíthet, ha az AC3-as AVI filmet a merevlemezről nézzük, és nem közvetlenül CD lemezzel.

AZ AC3 HIRVERÉSE ÉS FELDOLGOZÁSA. A jó,

de mi van akkor, ha már letöltöttük azt a fránya AC3-as AVI-t, és szeretnénk belőle VideoCD-t készíteni? Bizony, ilyenkor az előző cikkben leírt eljárás nem használható, hiszen a tömörítő programunk nem érti majd meg a forrás AVI-ban található AC3-as hangot (még akkor sem, ha korábban telepítésre került a szoftveres lejátszóhoz többé-kevésbé használható AC3-as codec), így más módszert kell alkalmaznunk. Első lépésben ki kell szednünk a forrás AVI-ból a hangszóvet, mert csak aztán tudunk vele bármit kezdeni. Erre a Nandub programot javaslom, amely ugyan elsősorban a

HARDVER

Ezt a cikket nagy-nagy elnézőskéréssel kell kezdenem. A múltkori – Intel hűtés-átalakításos – cikkben elkövettem egy óriási hibát. A hiba nagy bajt nem okoz, de bosszantó lehet. Ugyanis a nagyobbik méretű ventilátor átalakításakor nem a fekete, hanem a sárga kimenő vezetékre kell a rövidzárat forrasztani, valahogy így:



Ha valaki az én hülyeségem miatt a rövidzárat a fekete-re kötötte, az nagy bajt nem csinált, csak a ventilátor nem indult el. Visszavonhatatlan dolog nem történt, a drótcocsa eltávolítása után a ventilátor az eredeti fordulatszámmal ment, csak hát ugye nem az volt a cél...

Egyre több hírt olvasni az interneten a Northwood hirtelen haláláról. A jelenség a következő: a gép az egyik pillanatban kifogástalanul működik, a másik pillanatban mintha az ég szakadt volna le. Megfagy, és soha többé el nem indul. A gépet közelebbről megvizsgálva kiderül, hogy a processzor elhalálozott. A boldog vadászmezőkre költözött processzorok szomorú tulajdonsága: egytől egyig arról számolnak be, hogy a procik hőmérséklete normális volt, a világban semmi nem történt, csak úgy hirtelen meghalt... A dolognak jobban utánajárva kiderült, hogy kivétel nélkül minden processzor 1,75 V, vagy annál jóval magasabb - nem egyszer akár 2,0 V - core-feszültségen üzemelt a minél magasabb árajel elérése érdekében. Hogy bele ne essünk mi is a fenti hibába, tudomásul kell vennünk néhány dolgot. Az első az, hogy Pentium 4 processzor túlmelegedéstől soha nem fog elpusztulni, erről kettős hővédelem gondoskodik. Az első szintű védelem a processzor 75 fokban állapotában kezd el működni, amikor az úgynevezett throttling következik be. A processzor alacsonyabb árajelre szabályozza le saját magát egészen addig, amíg vissza nem hűl. A hővédelem második lépcsője 105 fokra egész egy-

szérlen lekapcsolja a processzor tápfeszültségét. Ezeknél biztonságosabb megoldás aligha akad. Kérdezheti bárki: akkor hogy lehet az, hogy a processzor a magasabb feszültségből eredő hőmérsékletemelkedést mégse tudta kivédeni? A dolog nem ilyen egyszerű. A Northwood magos procik 0,13 mikronos technológiával készülnek. Ez azt jelenti, hogy a processzor belsejében a vezetéslátak - mondjuk drótok - 0,13 mikron szélesek. A gyán érték feletti core-feszültségen működtetett procik 0,13 mikron széles vezetéslátak egyszerűen csak elolvadnak. Éppen úgy, ahogy egy biztosíték kiolvad. Csak az a nagy különbség, hogy a kiégett biztosíték cserélhető. A processzor tehát nem a melegeledéstől adta fel a harcot, hanem a magasabb feszültség, illetve a jelentősen megnőtt áramerősség miatt. Tökéletes biztonságát az 1,65 V-os core-feszültség jelent. Tapasztalataim szerint, amelyik processzor nem stabil ezen a feszültségen, az magasabban sem lesz az. Kivételek természetesen vannak, de ezek csak különleges hűtéssel érvényesek. Senki ne akarja utánózni a tuningban élenjáró japán, meg norvég versenyzőket, akik a procit folyékony nitrogénnel hűtve érik el az eszemert eredményeket.

Felröppent egy másik hír is, mégpedig az, hogy a legújabb, P4 C1 stepping processzorok esetében mindenféle buherálással engedélyezni lehet a hyperthreading támogatást olyan alaplapokban, amelyek alkalmassak erre. Tudniuk kell, hogy a virtuálisan 2 processzort jelentő hyperthreading az Intel 3,06 GHz-es processzorában jelent meg először. Miután kevésbé valószínű az, hogy az Intel külön gyártana hyperthreading-es, meg anélküli C1 stepping procikat, a dolog - azaz a hyperthreading aktiválása alacsonyabb árajelű, C1 steppingű procikban - elvben lehetséges lenne. Hangsúlyozom, csak elvben. Nézzük meg, mi kell ahhoz, hogy az alaplap hajlandó legyen biztosítani a támogatást. Először a megfelelő biosz. Ez nem gond, a 850E, illetve 845PE chipsetes alaplapok legújabb bioszai már megadják a támogatást,

ami abban nyilvánul meg, hogy a megfelelő processzor érzékelése esetében a bioszban megjelenik a „Hyperthreading enabled/disabled” opció. Mi is az a megfelelő processzor? Minden processzornak van egy úgynevezett mikrokódja. A biosz a mikrokód alapján ismeri fel a processzort. Minden processzor-sorozatnak más és más a mikrokódja, más a Willamette magos procik különféle változatainak, más a Northwood magos procik sorozatának, és természetesen más a P4 Celeron processzorokénak. Bioszfrissítések általában - sok egyéb más mellett - a támogatott processzorok bioszlátájá is frissül. Jó példa erre, hogy a P4 Celeronok 128 KB-os másodlagos cache-memóriáját sok alaplap nem ismerte fel. Nagy volt a nadalom a felhasználók körében, hiszen a gép elindítása után lefutó bioszlátáztatban a processzor úgy látszott, mintha nem lenne benne másodlagos cache. Ez azért volt így, mert a szerencsétlen biosz nem tudott róla, hogy létezik Pentium 4 processzor 128 KB másodlagos cache-memóriával. A bioszfrissítések megoldották ezt a gondot. Jut eszembe: ha valaki újabb procit akar használni, akkor még a régi procival frissítsen bioszt, mert bizony az is megeshet, hogy az adott alaplap az új procival el se indul.

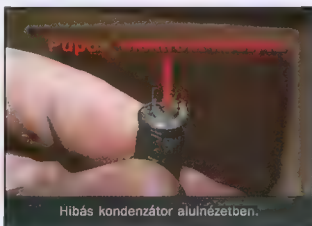
De térjünk vissza a hyperthreading buherálásához. Tehát megvan a jó biosz, megvan a jó alaplap. A hyperthreading támogatást a processzor egy bizonyos lába közli az alaplappal, mégpedig úgy, hogy a gép indulásakor a biosz ezen a bizonyos lábon keresztül megkérdezi a procit: Helló jó barát, tudsz te ilyet? A procit válaszul a lábon keresztül: Tudok hát! Ebben az esetben megjelenik a bioszban a hyperthreading vonatkozó menüsor, a biosz képernyőn pedig megjelenik a két virtuális processzort jelentő CPU1, és a CPU2 felirat is. Mondhatja valaki bátran: nosza, akkor buheráljuk meg azt a bizonyos lábat, csapjuk be a bioszt! Na, ez az, ami nem megy. Ugyanis ez a láb csak a gép bekapcsolásakor, néhány ezredmásodpercig kommunikál a biosszal, utána nyugalomba vonul, és nem csinál semmit. Elvben lehetne olyan áramkört készíteni, amelyik ezt a feladatot megoldaná, mon-

FÓRUM

dom, elvben, mert nagyon sok dolgon – pontos időzítés stb. – el lehetne dolgozni. De ez sem érne semmit. Ugyanis a biosz nagyon jól tudja, hogy jelenleg csak és kizárólag a 3,06 GHz-es processzor tudja a hyperthreadinget, tehát azt a bizonyos lábat csak akkor kérdezi meg, ha a 3,06-os processzor mikroódját találja meg.

Mikroódot átírní pedig – lévén a prociban hardveresen kódolva – lehetetlen. Ez pontosan olyan, mint az évek óta állandóan felmerülő kérdés: hogy lehet a szorzózárat feloldani az Intel procikban? Elvben sehogya, a szorzó 1998 ősze óta nem változtatható. Tényleg nem??? Hát... Gondoljunk csak a notebookokban alkalmazott, úgynevezett speedstep procikra. Hálózati üzemben az 1 GHz-es mobil processzor 10 x 100 MHz-en megy, alkuuról pedig szépen lemászik 7,5 x 100-ra. Az asztali P4-es procik fentebb említett hűvédelme is a szorzó változtatásával működik, a túlmelegedő, mondjuk 20 x 100 = 2000 MHz-es proci tízedmásodpercekre, azaz a visszahűlés idejére lecsökkenti saját szorzóját mondjuk 12 x 100-ra. De figyeljünk meg: a szorzó ezekben az esetekben kizárólag lefelé mozog, fölfelé, ahogy mi szeretnénk, úgy soha. Ezekbe a dolgokba bele kell törődni, az Intel újljárt az eszünkön. Sajnos.

De van-e egyáltalán valami gyakorlati haszna a hyperthreadingnek? És mi is az a hyperthreading? Nos, a teljesség igénye nélkül: a hyperthreading olyan technológia, melynek segítségével a processzor egy időben két feladaton is tud dolgozni. Ehhez a megfelelő hardveres támogatáson kívül kell megfelelő operációs rendszer, és megfelelő felhasználói program. Ezek megléte esetében a hyperthreading jelentős gyorsulást hozhat az alkalmazásokban. Mondok egy példát: egyszerre dolgozunk mondjuk Photoshoppal, közben mp3-at tömörítünk. Amennyiben a Photoshop és az mp3 kódoló program is támogatja, a hyperthreading akár 20-50 százalékos teljesítménynövekedést is eredményezhet. És mi a helyzet a játékokkal? Ez jó kérdés, miután a jelenlegi játékok az utolsó csepp izédságot is kifacsarják a processzorokból. Ha a játéklórk úgy akarják, akkor bizony a játékok is sokat profitálhatnak ebből a technológiából. Néhány hónap múlva okosabbak leszünk. Már esett szó a kondenzátorhibás alaplapokról, igaz, régebben. Nos, az a gond egyre több és több



alaplap esetében jelentkezik. Rendszeretlen újraindulások, fagyások jellemzik ezt a hibát, és a későbbiek során egyre rosszabb lesz a helyzet. A gép már el se indul, a hálózati kapcsolót 5-10-szer kell nyomkodni ahhoz, hogy a gép egyáltalán elinduljon. Aztán már soha többé el nem indul. A hiba megállapítása nem egyszerű, főleg azért nem, mert a hibás kondenzátorok felismeréséhez kell egy kis szakértelem is. Nehéz a hiba megállapítása azért is, mert az alaplap beépített állapotában még a szakértő is hehezen veszi észre, hogy az a kondi tényleg púpos, vagy csak a fénytörés mutatja annak.

A hibás kondenzátorok eddig az Abit BF-6, BE-6 II, BX-133 alaplapokra voltak jellemzők. Mostanában kezdenek felbukkanni az SA-6, SE-6, valamint egyéb, más gyártóktól származó alaplapok is kondenzátorhibával. Mint már írtam, a hibás kondik felismerése nagyon nehéz. Ha a gép gyanús, mindenképpen építsük ki az alaplapot a házából, és alaposan nézzük meg a processzorforralat körül elhelyezkedő kondikat. A cserélendő alkatrészek száma elérheti a 6-13 darabot is. Minden egyes gyanús kondit cserélni kell, tehát valóban muszáj jól megnézni, mennyi is a rossz. A következő időrabló munka a hibás kondik kiepitése, a forrszemek kútszítása, de az új kondik beültetése már haladósabb. En a kondikat úgy szedem ki, hogy a lábakat forrasztóónnal összefolyatom, és addig melegítem, amíg a kondi könnyedén ki nem jön. A forrszemek kútszításához nagyteljesítményű ónszipantó szükséges; vannak olyan helyek, fóliaszigetek, amelyek a „kétpákás” módszert kell alkalmazni. Ez kétemberes munka, az adott helyen két Weller-pákvál kell a lyukat melegíteni, míg az ón ki nem szippantódik. A szépen kútszított lyukakba az új kondik beültetése már maga a boldogság. Természetesen ügyeljünk a kondenzátorok polantáshelyes beültetésére, az alaplapok nagy részén a kondik pozitív kivezetéseit fehér + festéksztázás jelzi. Ha ilyen jelet nem találunk, akkor még arra is oda kell figyelni, hogy a kiforrasztottal megevező polantással ültessük be az új kondit. Miután egyébként kifogástalan alaplapokról van szó, ezek mindenképpen megérnk a befektetett munkát, amit a gépünk a régről megszokott stabilitással fog meghálálni.

Ha már szétszedtük a gépet, ne sajnáljunk egy kis időt a takarításra, ventilátor-karbantartásra sem. Finomszűrő ecsettel, és/vagy levegőspray-val távolítsuk el a port mindenhonnan. A nyösörög ventilátorokat szereljük ki, és végezzünk alapos portalanítást, a hűtőbordát se felejtjük ki. A ventilátorok hátulján hajtjuk fel a címkét, alatta van a csapág. Néhány csepp műszeralaj új éltre kelti a megfáradt ventilátort. Ha már úgys porosak vagyunk, szedjük szét a tápegységet is, itt is végezzünk alapos nagytakarítást. Azt ugye mondanom sem kell, hogy mindezeket a hálózati kábel kihúzott állapotában végezzük el, különben meg-rázó élményben lesz részünk. ■ OLDMAN

dem előlről! Nos, azt vágom, mint bána ****a az iszapot, hogy csak 16 évet betöltött PC GURU-isták, SORRY! GAMER-isták mehetnek szülő nélkül táborba, de én szépt. 8-án születtem, a tábor + ugye aug.-ban van, tehát beengedtek maj' a táborba vagy nem? John5

Hm, egy nagyon picikét korainak érzem ezt a táborosul tétmát, ám mivel komoly megfigyelésemre nem ez volt az elmúlt pár hét alatt az egyetlen táborról érdeklődő levél, hát legyen, beszéljünk róla. Először is ki mondta, hogy idén megint lesz tábor? Szerintem senki, de ha véletlenül mégiscsak lenne, akkor arra határozottan az eddigi szabályaink kökémény betartása lesz a jellemző. Így például ha te szeptember 8-án lépsz bele abba a boldog korbba, amikor már minden kis csinyedert téged fognak felelősségre vonni, akkor te majd szeptember 8. után fogsz hozzánk egyedül táborozni jönni. Mondjuk szeptemberben nem lesz tábor, de tetelezzük fel, hogy feltételezzük, hogy van, de megmondok, hogy nincs. Előtte is beengedünk természetesen, hozol magadnál a háztáskában egy gyakorló testvért, esetleg egy nagymamát, aki vállalja érte a felelősséget, és onny, ilyen egyszerű. Erről ennyit, kérek mindenkit, hogy a tábor tétmát szveskedjen elnapolni addig a boldog pillanattáig, amíg meghirdetjük, ha egyáltalán. Én meg egy mekkora hülye vagyok, hogy január közepén ezzel foglalkozok, komolyan.

SMS. Hétfőn elkezdődött a sulis, ismét tudást akarnak verni számítógépen nevelkedett, játékos fejünkbe, de mi küzdünk ellene. Per így is van! Komoly kitarással el lehet érni, hogy olyan buták maradjatok, mint a tők, és ha ügyesek vagytok, ezzel elég sokra vihetek. Akár még tőről vagy Korr. Is lehet bőletek. Ha még kitaróbbak vagytok, esetleg, nagyon esetleg meg levorot is szerkeszthettek, de ezt bizony nem könnyű elérni.

FÓRUM ANGYALA. Hello Brazil! Csak azért zaklatlak, mert volna egy észrevételem. Mepedig: Szerintem a levorobban sokkal vadabb vagy. (Lehet, hogy a sőr teszi.) A fórumon meg olyan jámbornak tűnsz. Miért van ez? Egyébként rég hallattam a hangodat az IPMA fórumon. Ez miért van? Egyébként add át a Guru Teamnek, hogy puzsi, meg tök jó lett az újság (2003/01). Tetszik a full game is. Búcsúzóml! Üdv: Tótk Péter (Dodger Tech) ul: A Jór legyen veled, és mint mindig, éljenek a csajok! Én? Vad? Olyan nagyon kedves vagyok itt is, hogy öröm engem olvasni. Szerintem bizony. Talán csak picit más a két dolgot hangulata, a fórumhoz akkor nyúlók hozzá, amikor akarok, a levorobot meg akkor írom meg, amikor a határidő akarja, összefüggés amúgy nincs, szelid vagyok, mint egy törpérfőcső. Az viszont még lehet, hogy titeket, fórumozókat meg egy fokkal jobban szeretlek, mint az átlagos levélírókat, a fórumon sokkal közvetlenebb, barátságosabb, és ettől érezheted úgy, hogy én magam vagyok a jószág, a barátságosság és a szeretet földre szállt angyala. Vagy legalábbis valami ilyesmi. (Szóval elküldtem: nagyon megköszönöm a Korr-t és a Törd.-t, hogy ehhez ne merészelnem hozzásszólni, mert nem tudom garantálni testi épségüket, és nem nagyon szeretnék bejárni hozzájuk a kórházba látogatni.) (Na jó, nem vetem be a DEL-pallást - a korr.) Szóval kedves olvasóink, gyertek a honlapunkra minél többet (Reklám! Reklám! www.kameronline.hu), regisztráljatok magatokat fórumba, és szóljatok mindenhez hozzá, amihez csak akartok. Nagy rendszerséggel olvassuk a véleményeket (én például legálabb kétnaponta, de inkább majdnem minden nap), habár nem feltétlenül írunk hozzá mindenhez, ezért lehet, hogy né-

ha úgy tűnik, nem is vagyunk ott, pedig dehogyanem.

GVNÖVISEZEM A GAMERONLINE FÓRUMRÓL [HÖLLENTŐ BAJ LÁLV]. A wc-n ültem a minap, és eszembe jutott az újságnak egy marha jó új név: GURMA, nem tévesztendő össze a gyurmával, és jelzés lenne mindenki számára, hogy ez az igaz, eredeti PC Guru. Ráadásul mennyivel jobban hangzik, hogy veszek egy Gurmit, Gurmácskát, Gurmot, nem? De! Na, isten áldjon benneteket! (Predakon) Eddig is sejtettem, és egyre biztosabban vagyok benne, hogy az emberiséget a mellék-helyiségen megfogalmazódó gondolatok vizik előre...

FELOLDOZAS. Hello Brazil! Hatalmas bünt követtem el!:(Oldozz fel, bazi nagy bűn, segits rajtam. Büntöm lehet, hogy megbocsáthatatlan, de imával foglalkozz. Nem vettem meg egy Gamert.:(Segits rajtam, nem akarok ilyen lelkiismeretrel meghalni! Döncy? (Bece Dénes)

Vannak bűnök ezen a földön, melyek lelkeket mindhaláláig nyomasztani fogják, ez is ilyen. De ha megígéred, hogy ezentúl jó kisfilmeszel, és minden hónapban irányodtat a helyi újságos feléd veszed, és ezentúl mindig megveszed a Gamert, lelkeid, bizony mondom, néked nem fog a pokol tűzén elhamvadni. Teljes megtisztulást úgy nyerhetsz, hogy kapod magad, és iszonyú sebességgel rohansz a postára feladni az előfizetést, továbbá a címen kérelmezted a jószágos anyagokért, hogy pótolják a te kimaradt Gamereket. Továbbá egy hétig minden este fogorodás után mondj el három Mibrazilunkat, elalvás előtt még kettőt, elalvás után pedig már nem kell többet.

HAVI ANTIVERS. Csá Brazil!! Írok egy levelet, remélem, beteszel a levorobba, mert sokat dolgoztam vele (tényleg)! Ime: élet magamról:

Mint állat

Jón, mint állat, A székletmintázata, De az a hír, Hogy nincs papír, Sebaj, itt a kezem, Arról majd a felza kenem. Aranyerem kint van, Nagyobb, mint a farkam, Megakad az aszony szeme, És a sok pofon közepette Csöngötnék. Jón a GAMER havi száma, Rohanok érte, mint az állat, Lapozgatom... Hol a LEVROV? ÁÁÁ! Itt a kis gonosz! Az utolsó rím már nem jön, De valahogy még kinyitógom: A GAMER az én Bibliám, Veszem mindig... MINT ÁLLAT?

Előre is köszöni, rajongók: DRACONIAN (Huszár Dániel) ul: ha nem raksz be a levorobba, utálni foglak!!!

Hát ez valami gyönyörű volt. Most akkor te engem nem utálsz, ez jó. Hm, de mi van a többi néhány ezer emberrel, aki ezt most itt végigolvast? Mindegy, most legalább látjátok, mikkel örvendeztetnek meg engem nap, mint nap néhányan. Szenvedjétek egy kicsit ti is. < Szerintem rettenetes, sőt borzító... ill? (Isten nem börtöl vele... - a korr.) (Áhh, CASCOT AKAROK KÖTNI, CASCOT!!! - a törd.)

ESTI MESE. Csá csumi BRAZIL!!! Mese: Na szóval, volt királyfi meg a sárkány. Ja, és a szobalány. A szobalány felmondott. A sárkány meghalt. A királyfi meg hosszasszú útra indult, míg el nem ütötte a mutáns veréb. Amúgy meg a lovarkról akar-

tam írni. Na mindegy, majd legközelebb. (Sziágy Zsolt)

Ezt csak azért, csak most, csak itt, csak nektek, hogy boldognak éreztétek magatokat. Legalább azért, mert nem kaptok ilyenből többet is akár egy héten. :> <Miért is halt meg a sárkány?... ill? (Mert ezt a szerepet osztották rá - a korr.)

MENTŐÜV EXTRA. Csá Brazil, nem tudod, hogy kell a GTA 3-ban eljutni Ghost Citybe? A fórumon való beszélgetésekből ugyanis nem derült ki, gondoltam, te ugyanis mindent tudsz. Na chá (Dexter3) így igaz. Tudom...

HERDESEN, VELEMENVEK, ILVEN LEVEL MIN-DIG HELLI. Hall! Csá azért írok, mert szeretném egy-két dolgot elmondani a véleményem. 1. Min-dig olvasom a levorot, és szinte az összesben volt már olyasmi, hogy: de szar a teljes játék, meg újabbat adjatok!!! Az én véleményem az, hogy mindenki kapott olyan játékokat, amelyek neki jobbak. Hiszen volt már egy csomó király játék! Freespace, Total Annihilation + Kingdoms, Heroes of might + magic 3 + Armagedon's blade, Unreal. Dicséretes az IG1 meg a Screamer 4x4 is. Még sorolhatnám, de sok van hátra. Kifejezetten örülök annak, hogy az ICEWIND DALE lesz a következő teljes játék!!! 2. Tudom, hogy meg fog tetszeni, amit írok, de mi lenne, ha néha TE is írnál JÁTEKELEÍRÁST!!! 3. Utólsó kérdéssem az lenne, hogy a szerkesztőség tagjai közül ismeri-e valaki a KoRnt, System of a Downt, esetleg a Slipknott? Most már búcsúsom: Gabriel Knight (Kuczora Gábor) ul: Mit tudtok a StarCraft 2-ről?

1. Kifejezetten örülök, hogy örülsz. Nyilván sokan szeretnek az egy-két hónapos játékokat mellékeltekné látni az újságban, de hát, mint tudjuk, működéseképtelen elképzelése mindenkinél van.

2. Hát hogyhogy mi lenne? Botrány.

3. Hát persze. Illetve mitomén. Tartottam az előbb egy gyors közvélemény-kutatást az elérhető szerkesztőségi tagok között, de mivel éppen csak egyedül vagytok itt, ezért az adatgyűjtés kicsit szegényesre sikerült, ezáltal az eredmény is egy kicsit talán két-séges, szerintem inkább így gyűjtök egy sőt. (Ha már a témánál vagyunk, nem lehetne esetleg-e, hogy ne egy adott együttesért rajongjatok, hanem a JÓ zenéért? - a törd.)

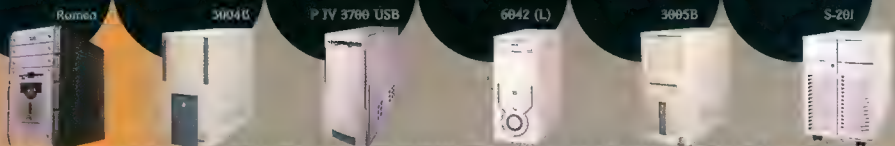
HAPJUK BE. Hellőztok! Először is kapjátok be, mert a 2000. 9. havi számban a Diablo végigjátásában azt írták, hogy az amulettel betesztek három perfect koponyát, akkor az összes skille kapok egyet vagy kettőt. És nekem persze olyan szart adott, hogy +3 energje (amulett)-et adott. Ez k***a értelmes, amit én írok, de nem baj, a lényeg hogy... Na csá, azt csókolom mindenkinek, éljenek a csajok! (Hátra Róbert)

Rohadt Diablo. Rohadt orkok. Rohadt amulett. Rohadt koponyák. Hát micsoda szemétség ez már, rohadt szerkesztőség, rohadt ciklikör, rohadt számítógép, miért nem az van mindig, amit ott leírtak, és egyébként is. Rohadt Diablo. Rohadt orkok, Rohadt amulett. Rohadt koponyák. Kapjuk be.

UTOLSÓ LEVÉLV. Brazil!! Itt az idő. Menned kell. Vízját jódon hónapban. (Peti)

Tényleg, tényleg, milyen igaz. Hát akkor búcsúzzunk, legessze mindenki a szép fehér és lehetőleg alig használt fehér zsebkendő-jét, csokézón, zslasztok, éljenek a csajok, folytassátok a hízókúrát, puszpuszsi.

■ BRAZIL



AZ ORSZÁG

HÁZKÍN! ATA!

CHIMP-KR

Acom ingyenesen hívható
zöld szám:
06/80 204082

AMD - EGS K755A / K7V73A	11.490/13.200,-
AMD - Sigsby 7VAX / 7VAXP	20.000/26.600,-
AMD - MSI KT3 / KT4	16.600/19.200,-
P4 - MSI 645E-MAX / 845Ultra	16.920/16.200,-
AMD - MSI 645MAX / 845 Ultra	23.800/22.920,-
P4 MX 1800x/2000+	13.800/16.500,-
P4 2GHz Nw / 1.7GHz Cpl	34.960/11.500,-
CD-RW 4x LG / MSI / Philips	11.200/12.000/1.800,-
COMBO 32x LG / Philips	17.800/16.000,-
DVD 164x8 Panasonic / LG	8.920/9.200,-
DVD 164x8 Toshiba 16v / 24v	9.800/10.000,-
DVD Teac 2xv / Pioneer 19	10.400/10.400,-
HDD Maxtor 60GB / 80GB	17.400/21.200,-
HDD Seagate 60GB / 80GB	18.920/21.800,-
HDD Western Digital 90GB (8MB)	24.800,-
MEM. Comp. Flash 128 / 256MB	8.990/5.000,-
MEM. Smart Media 128MB	8.400,-

ÁRGARANCIA

Részletek honlapunkon!

A feltüntetett árak nettó árak és a 2003. január 22-i állapotokat tükrözik.

SB LIVE! 5.1 hangkártya	6.880,-
GF4 MX440 / MX460	9.800/11.600,-
ATI 8500LE 64/128MB	15.900/19.920,-
ATI 9000Pro GIGABYTE	20.400,-
ATI 9700Pro Sapphire	69.920,-
MSI Ti4200 64MB+TV	29.400,-
ABIT Ti4200 64MB+TV	28.400,-



MagiComp

Nyitvatartás
Hétfő-Péntek: 10-20
Szombat: 10-16
1092 Budapest, Ráday-Kinizsi u. sarok
A Corvin mozitól és a Kálvin-tértől 2 percre
(1) 215-36-95 / (20) 538-55-46 / (30) 489-13-39



PROGRAMAJÁNLÓ

FEBRUÁR 1-2

Wildstyle & Tattoo kiállítás és vásár a Petőfi Csarnokban. Aki kíváncsi arra, hogy a testkultúra hol tart ma, mindenképpen látogasson el ide, a rendezvény programja nem mindennapi élményt ígér. A ruha- és tartozékvásáron kívül természetesen meg lehet csodálni munka közben a tetoválás, a piercing és a testfestés mestereit, néhány színpadi produkciót pedig a rendezők kifejezetten sokkolónak ígérnek.

FEBRUÁR 2

Tony Lakatos koncert, Vigadó nagyterem. A jó nevű szaxofonguru Move It című lemezét mutatja be, bebizonyítva, hogy a hagyományos jazzt éppolyan kitűnően játssza, mint az R'n'B-vel és funkival, vagy akár a Move It végére egyre gyakrabban megjelenő hip-hop és elektronikus zenei elemekkel kevert jazzt.

FEBRUÁR 7

IV. Szolnoki Blues és Rock Farsang, Szolnok-Tiszaliget

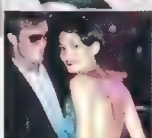
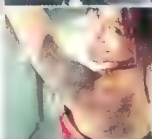
Remek kis zenei fieszta készül ott, ahol Hancu és Stóki a kandós gólyatáborokat töltötte... Olyan nevek lépnek fel, mint a Pál Utcai Fiúk és a Kispál és a Borz. Az elnyűhetetlen Moby Dick is tiszteletet teszi, a Hobo Blues Band, Ferenczy György és a Herfli Davidson, valamint a Takács Tamás DBB pedig a bluesrajongóknak okoz majd kellemes perceket.

FEBRUÁR 21

Command & Conquer Generals megjelenés. Végre megjelenik az év legjobban várt valós idejű stratégiai játéka, a C&C Generals. Hogy a Westwood legújabb RTS-e képes lesz-e felvenni a versenyt a WarCraft 3-mal és az Age of Mythologyval, azt a következő számunkból megtudhatjátok. Annyit azonban már most elárulhatunk, hogy nem mindennapi csemegével lesz dolgotok!

FEBRUÁR 21

Sim City 4 megjelenés. Polgármestereitőltek figyelem! Februárban megjelenik Will Wright klasszikusának legújabb darabja. Ha kíváncsiak vagytok a játékról kialakított véleményünkre, akkor lapozzatok a 48. oldalra.



FEBRUÁR 1-2 FEBRUÁR 2

Mohácsi busójárás. A mohácsi télőz-tavaszköszöntő farsang-vég karnavál legősibb népszokásaink egyike. A helyiek ilyenkor rémisztő ruhákba bújnak, és szörnyálarokokat vesznek fel, hogy a tél megijedjen tőlük, és elszaladjon. Így járják végig a házakat kiáltásokkal, kürtszóval és kolompokkal tartva távol a gonosz szellemeket. Elterjedt szokás még ilyenkor a nők hajának húzgálása (hogy minél nagyobbra nőjön), valamint a fűtési viaskodás a férfiak között. Az ünneplés a tél halálát szimbolizáló szalmabábu-égetéssel ér véget.

FEBRUÁR 22

Amadeus Rendezői változat - DVD. Milos Forman alkotása 1984-ben elsőprő győzelmet aratott az Oscar-díjkiosztó gálán, és többek közt elnyerte a legjobb filmnek, a legjobb rendezőnek, a legjobb színésznek és a legjobb forgatókönyvért járó neves amerikai díjat. A pazar korszakeposz nagyságához mérten februárban felújított, újrakevert változatban, magyar szinkronnal és 20 percnyi, eddig sosem látott képpel kibővítve jelenik meg. Forman mesterműve a léha, életvidám zseni, Mozart és a szorgalmas, fegyelmezt, de nagy művészé sosem váló zeneszerző, Salieri rivalizálását meséli el. Az irigységtől elvakult középszerű zenész mindenáron tönkre akarja tenni Mozartot, de vajon valóban ő némitotta el a világ egyik legnagyobb zenei tehetségét? A rejtély és a zene örök marad.

MÁRCIUS 1-2



II. RPG.HU Szerepjátékos Találkozó és Vásár, XIII. kerület, Láng Művelődési Központ. Az év legrangosabb szerepjáték-eseménye élő gladiátor és aikido bemutatóval, tucatnyi szerepjáték- és kártyaversennyel. A kétnapos rendezvényen a kiadványok is nyílt napot tartanak, a nevetésről pedig vicces kvízzjátékok és vetélkedők gondoskodnak (pl. RPG Activity). A rendezők az érdeklődő szülőkre is gondoltak néhány komoly témájú előadással.

FILM

TAXI 3. RÉSZ: A HAZAI MOZIK LEGJÓBBÁB MŰSORUKRA

A hazai mozik február 27-én tűzik műsorukra a nagy sikerű Taxi sorozat legújabb darabját. A premier apropójából az InterCom jóvoltából interjút közölhetünk a film rendezőjével, Gerard Krawczykkal. Fogadjátok szeretettel!

A Taxi első és második része nagy népszerűségnek örvendett, a legújabb rész egyben a sorozat záró filmje is, vagy egy következő darab megszületése is elképzelhető? Természetesen mindig elképzelhető a folytatás, azonban itt valójában nem folytatásról van szó, hanem egy új kalandról. Azt hiszem, hogy a TAXI elsősorban olyan szereplőgárdát jelent, akik barátként, jó cimboraként is közel állnak hozzánk, akikkel szeretünk találkozni, és szívesen bulizunk együtt. Olyan dolgok ezek, amelyeket az ember nem tud előre elhatározni. Ráadásul az is kell, hogy a színészeknek legyen kedvük eljátszaniuk a szerepüket, hiszen ők is öregsznek, átalakulnak, és változik az életük. Mivel a Taxi megszületése óta hat év telt el, és ennyi idő alatt változnak a dolgok, a történetnek is kötelezően át kell alakulnia a szereplőgárdával együtt, átalakulni pedig annyit jelent, hogy változni.

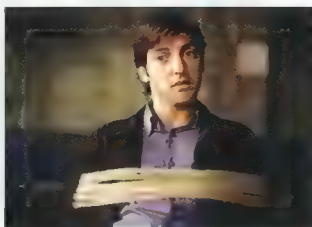
Miben alakult át Ön a Taxi óta? Első beugrásomkor a Taxihoz erősítésként jöttem, mivel Gérard Pirés bevitték a kórházba, a forgatást pedig mindenképpen el kellett kezdeni. Nem sok mindent tudtam a Taxi körüli dolgokról, ahogy az ott lévő szereplők többsége se. Egyszerre, együtt alakultunk, Taxi, színészek és mindaz, amit magunkban éreztünk már az elejétől fogva.

Valami nagyon sajátos, nagyon intenzív dolog történt a színészek, Daniel és Emilien figurája, a felügyelő és a marseille-i autók (amelyek szintén teljesen különböző szereplők voltak) között. Egyfajta harmónia és szimbiózis jött létre mindenki között, és egyszer csak tanúi lettünk, hogy valami nagyon ütős dolog születik.

A Taxi 2-höz hasonlóan nyilvánvalóan most is elővettük Daniel és Emilien figuráját, akik átalakultak, változtak, ahogy mi is, ráadásul kicsit meg is öregedtek...

A Taxi 3 legfontosabb változását azonban nem a szereplők, hanem az évszaktájtás jelentette. Korábban a cselekmény nyáron zajlott, itt azonban minden télen történik, és emiatt a film bevilágítása és a fényviszonyok teljesen eltérnek attól, amit eddig megszokhattunk.

Hogy közelített a főszerepet játszó színészekhez ebben a második kalandban? A magam részéről nagy örömmel találkoztam újra a színészekkel, és ugyanazzal a lelkesedéssel álltam a munkához, mint annak idején. Nagyon is tisztában vagyunk vele, milyen barátság és szeretet alakult ki Emilien és Daniel alakja és a nézőközönség között, ezért az új epizódban semmiképp sem szeret-



tünk volna csatlóást okozni. Így, együtt, mi mind mint-ha egyetlen család lennénk; a mindennapi kapcsolatainkban néha jól kijövünk egymással, de az is előfordul, hogy összezördülünk bizonyos dolgokon, de mégiscsak így vagyunk egy csapat.

Milyen a viszonya Bai Linggel, a film „vendégsztárjával”? Találkozásunk épp annyira volt meglepő, mint építő jellegű!

Bai Ling kínai, Los Angelesben él több millió kilométerre az otthonától. Nagy amerikai filmekben játszott már, ő elmesélte nekem az élettörténetét, én is neki az enyémet. Pillanatok alatt kialakult közöttünk a közös nyelv.

Hogyan társalogtak? Milyen nyelven? Igénybe vett tolmácsot? Bai Ling professzionizmusa, nyitottsága és embersége mélyen megfogott. Lenyűgöző munkát végzett, hiszen nem tudott franciául (csak fotokalekékat vett). Mindnyájunkat meglepett a fejlődése, annyira, hogy a fellépése után többen is azt hitték, hogy tökéletesen beszéli a nyelvünket. Számomra

ő csodálatos találkozás, egyszerű tehetség, mostanra már kicsit olyan, mint egy unokatestvér. Remélem, lesz még alkalmam vele filmet készíteni.

Milyenek voltak a forgatási körülmények a hegyekben? Kicsit nehéz volt, mert az idő nem esett túl sok hó. Bonyolult volt felvinni a cuccokat, és fárasztó volt a hidegben forgatni... ezektől az apró kellemetlenségektől függetlenül azonban kellemes hely volt, olyan, amelyet a mozi még nem igazán fedezett fel magának, érdekes volt kiaknázni a helyszínen rejlő lehetőségeket. Igaz azonban az is, hogy például a természetes díszletek igénybevétele órási szervezőmunkát igényelt.

Melyik a film leghumorosabb jelenete, illetve melyiket volt a legnehezebb leforgatni? Rengeteg humoros jelenet van, de nem szeretnék semmit se előre kifecsegni!

Magam is többször a hasamat fogtam a nevetéstől... Furcsa, de tudni kell, hogy az, aminek a vásznon majd humorosnak kell lennie, a forgatás közben nem feltétlenül vicces. Varázslat ez, olyasfajta időzítés és pontosság, mint az óraszerkezetekben: a dolgoknak pontosan, sajátos ütemben kell bekövetkezniük és fordítva. Ha a jelenet humoros a forgatáson, nem biztos, hogy az lesz a filmvázson! Ami pedig a legkeményebb jelenetet illeti... úgy hiszem, az még valahol várat magára! ■ **SASA**

DVD

STILL CSDOLATOS ÉLETE



Európa-díj a legjobb filmnek és a legjobb rendezőnek, valamint öt Oscar-jelölés a referenciája Jean-Pierre Jeunet legújabb álmának, mely a világ minden pontján lenyűgözte közönségét. Az Amélie csodálatos élete több mint film, története elvarázsol, a belőle áradó szeretet, kedvesség és romantika csodálatos egyvelege megszületésének pillanatában a mozi-mitológia részesévé és klasszikusok közé emelte azt.

Amélie Poulain felszoigálólányként dolgozik a Montmartre egyik bisztroájában. Szép, kedves és romantikus, ám mégis magányosan él kis garzonlakásában. Nem mindennapi dolgokat élt meg ifjú élete során: gyermekkorában orvos édesapja rosszul diagnosztizálta, így képzelet szívéltégtelenségének köszönhetően messze el kellett kerülnie a gyermekközhátszékét; édesanyjára a szokásos templomlátogatásuk alkalmával a Notre Dame tetéről öngyilkosságot elkövető teste zuhant azonnali halált okozva ezzel, a magára maradt apa ezután minden érzelmét egy kerti törpére pazarolja. A megpróbáltatások nem keményítették meg Amélie szívét, nyitottan és jóindulattal fordul az emberek felé. Elhatározza, hogy kinek csak tud, segít.

Rendező: Jean-Pierre Jeunet • **Szereplők:** Audrey Tautou, Mathieu Kassovitz, Rufus, Yolande Moreau, Artus de Penguern, Urban Caceres, Dominique Pinon • **Hang:** magyar, francia (Dolby Digital 5.1) • **Kép:** 16/9 (2.35:1) • **Felirat:** magyar • **Extrák:** így készült a film, interjú a rendezővel: Szerzőiavogatás, Audrey Tautou ezer arc: Stízbord, filmelőzetes. • **A filmet Magyarországon a MOKÉP hozza forgalomba.**

Normandiai partraszálláson át egészen a végső győzelemig. Ambrose kutatásai nemcsak a történelmi kérdésekre térnek ki, hanem a szereplők egymáshoz való viszonyát is feltérképezik, és betekintést enged katonák kegyetlen világába, ahol az összetartás és a bizalom elengedhetetlen.

Az Elit alakulat fémdobozos változata az aránylag alacsony ajánlott fogyasztói árának köszönhetően mindenképpen megéri az árát, hiszen a tíz epizód történelmihűsége és technikai megvalósítása a legnagyobb hollywoodi produkciókkal is felveszi a versenyt!

Rendező: Tom Hanks, David Frankel • **Szereplők:** Dale Dye, Ron Livingston • **Hang:** angol, francia (Dolby Digital 5.1) • **Kép:** 16/9 (1.78:1) • **Felirat:** magyar, angol, arab, bolgár, norvég, cseh, dán, holland, finn, francia, görög, héber, izlandi, norvég, lengyel, román, svéd, török • **Extrák:** Egyedül voltunk, egymásra utalva: Az Easy Company katonái: 80 perces dokumentumfilm az igazi Easy Companyról; Így készült Az Elit alakulat; Ron Livingston 55 perces videó naplója; Rövidfilm a sorozat normandiai díszbemutatójáról; Képgaléria; Filmográfia; életrajz; Internetes linkek a témával kapcsolatos weboldalakra (DVD ROM). • **A filmet a Warner Magyarországon hozza forgalomba.**

ELIT ALAKULAT



Cameron Crowe (Jerry Maguire, Majdnem híres) egyik korai remeke végre digitális formában is elérhető, ám sajnos a mű nagyságához méltatlanul majdhogynem extrák nélkül, ráadásul sztereóban került napjaink legkedveltebb adathordozójára. Persze mindez mit sem von le Crowe igazi szírókat felvonultató filmjének értékéből, mely édes és humoros mese hat Seattle-ben élő huszonévesről, akik egyszerre keresik a szerelmet és menekülnek előle. Közösek az álmaik, a zenéjük és a ház, amelyben lakást bérelnek. Steve már belefáradt a taktikázásba és a bonyodalomba, úgy érzi, elege van a szerelemből. Az elkényeztetett Linda retteg az igaztól és saját érzéseitől. Cliff romantikusan zárkózott rocker, akit szomszédnője próbál letéríteni a facérlást könnyed úttól. Debbie biztos benne, hogy ha van tuti kis ruha és egy videó, akkor már ott is a nagy Ő. Bailey nem törődik ezzel az egészel, de mindig kész tanácsot adni.

Ha a Majdnem híres hangulata megfogott, akkor Cameron „Intelligens” vígjátékát semmiképp se hagyja ki! Hidd el, megéri!

Rendező: Cameron Crowe • **Szereplők:** Matt Dillon, Bridget Fonda • **Hang:** angol, német, (sztereó), spanyol (mono) • **Kép:** 16/9 (1.85:1) • **Felirat:** magyar, angol, cseh, horvát, dán, finn, francia, német, görög, héber, izlandi, olasz, norvég, lengyel, portugál, spanyol, svéd, török • **Extrák:** Kimaradt jelenetek; moziképzés • **A filmet a Warner Magyarországon hozza forgalomba.**

ELIT ALAKULAT - 6DVD



Az HBO egyik legnépszerűbb és egyben legnagyobb szabású produkciója a Steven Spielberg és Tom Hanks nevével fémjelzett Elit Alakulat február 11-én végre Magyarországon is megjelenik. A tízrészes sorozat a Stephen Ambrose történész tanulmányai alapján íródott második világháborús történetet dolgozza fel, melynek főhősei az amerikai hadsereg küöntményének, a 101. légideszant-hadosztály, 506. ejtőernyős ezred Easy századának katonái. A sorozat végkiéskéri a csapatot az első kiképzéstől a

KÖNYV



ISAAC ASIMOV: ENCYCLOPEDIA GALACTICA 3

A robottörténeteket magunk mögött hagyva (lásd: Encyclopedia Galactica 1-2) folyamatosan, az időrendiségnek maximálisan megfelelően haladunk az Alapítvány létrejöttéhez. A kötetben szereplő művek (három regény: Az űr áramlatai, Kavics az égben, Az Alapítvány előtt és egy novella: Zsákutca) erről a köztes időszakról szólnak.

"Az Alapítvány előtt" azért rendkívül fontos regény, mert a pszichohistória elvének feltalálásával választóvonalat képez (ami eddig volt, az tartozik a Robot és a Birodalom gyűjtőnevek alá, ami ezután következik, az már az Alapítvány). A kötet végén található kronológia pedig segít eligazodni Asimov monumentális életművében.

Szukits Könyvkiadó (2002)



ROBERT JORDAN: A HARDOX KORONÁJA II.

A világvége közeledtével egyre többen bújnak elő rejtekük-ből, és igyekeznek befolyásolni az eseményeket. Az eddig megszokott hatalmi csoportosulásokon kívül (az Újjászülött Sárkány és barátai, az Árnnybarátok, az aes sedai-ok, a Fény Gyermekei, az aielek), színre lép néhány korábban ismeretlen társaság tovább bonyolítva ezáltal az eddig sem egyszerű történetet. Hosszas vesződések után a borítón látható Viharok Tájja végre a megfelelő kezekbe kerül, és a címben szereplő Kardok Koronáját is az illetékes fejére helyezik.

Aki szeretné véleményét személyesen is közölni a szerzővel, áprilisban megteheti, hiszen Robert Jordan hazánkba látogat a Könyvfesztiválra.

Beholder Kiadó (2002)



PHILIP COULTER: A KÍSÉRLET

Lord Asriel tevékenységének köszönhetően valami igazán nagy dolog van készülben. Valami, amihez szükség van a különféle világokból érkező felfegyverzett harcosok, boszorkányok, angyalok, harcoló szellemek és egyéb, még soha nem látott különös teremtmények, Lyra és az aletiométer, valamint Will és a titokzatos kés (az Aeshaaetter) közreműködésére. Csakhogy az út nem egyszerű és egyáltalán nem veszélytelen, hiszen Mrs. Coulter továbbra sem adta fel „áldásos” tevékenységét. Sőt, miután megtudta gyermeke igazi nevét és valódi küldetését, talán még ádázabban üldözi, és ehhez nem rest igénybe venni – többek között – a rettegett Fantomok segítségét.

Magyar Könyvklub (2002)



HERBERT-ANDERSON: A CORRINO-HÁZ

Tetszett Frank Herbert regénye, a Dűne? Gondolkodtatok már azon, mit csinálhattak korábban az ott megismert szereplők? Mit is takarnak a szákszáv, régi eseményekre történő utalások?

Kérdéseinkre a válaszokat az időközben elhunyt szerző helyett fia adja meg, aki író társával együtt trilógiában meséli el a korai éveket. Újra találkozhatunk a Harkonnen tróval, Shaddam császárral, Mohiam Tiszteendő Anyával és természetesen Leto Atrides is felbukkan törvényt ágyasa társaságában, aki nem más, mint Jessica, Paul anyja. A trilógia harmadik kötete főként a címben említett császári ház hatalmi terveiről szól, és befejezésül megszületik a majdani Kwisat Haderach.

Szukits Könyvkiadó (2002)



BERNARD CORNWELL: AZ ÖRDÖGLÖVAGS

A harlekinnek – vagy másképpen hellequinnek – elkárhozott lelkek, akik csak azért nem jutnak pokorra, mert az ördög kedvét leli bennük, és meghagyja őket a földi világban. Nem ok nélkül nevezik hellequinnek az angol íjásokat sem, akik azért keinek át a Csatornán, hogy romba döntsék a francia városokat és a vidéket. A könyv főszereplője is egy angol ifjú, aki beáll íjásznak III. Edward angol király seregébe, és részese lesz a pusztító küzdelemnek.

Sorsa döntés élle állítja, amikor beleszeret egy ellenségesnek számító breton asszonyba. A két nagyhatalom gigászi csatájával kezdetét veszi a százéves háború, és az ifjúnak választania kell, melyik oldalra áll.

Alexandra Kiadó (2002)



FRED VARGAS: SZEX, PASIK, BOSSZÚVÁGY

Egy csütörtöki napon (nevezük Fekete Csütörtöknek) egy kissé lepukkant krmóban összetalálkozik három fiatal lány. Nincs bennük semmi közös, hacsak az nem, hogy ugyanazon a napon, ugyanattól a banktól, ugyanolyan aljas indokból rúgatták ki őket.

A kábszeres, a senki és a szökevény (mert hogy így lehetne őket a legrövidebben „jellemezni”) összefognak, és szörnyű bosszút esküsznek azok ellen, akiknek munkanélküliségüket „köszönhetik”. Eleinte csak a bosszú tervezgetése, majd kivitelezése tartja őket össze, ám idővel az önként vállalt „összezártság” megteszi a hatását. Lehet, hogy a végére, miután megismerik egymást és önmagukat, még össze is barátkoznak?

Ulipus-ház Könyvkiadó (2002)

ZENE



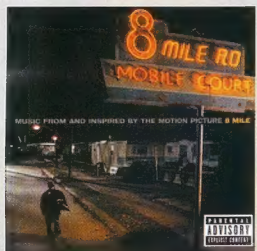
SORTED - SZÉCSÚSZVA FILMZENE (A HÓNAP LEMEZE!)

2002 karácsonyának egyik legnagyobb meglepetése volt a Best Hollywood által importált Sorted, azaz a SzécsúsZva című egész estés mozi. Ami ugyan már van pár éves, mégis csak most gyűrűzött be hozzánk, talán mert valaki látott benne fantáziát... Röviden, címszavakban: London, éjszaka (sötétedés után kitágul a világ!); elektronikus zene, diszkóvilág, kábítószerek, szerelem és sok izgalom, mindez megfűszerezve némi túlzó mesélve, amit leszámítva nagyon kiemelkedő és kultikus alkotás. Igazi csemege, hiszen jól tudjuk, ami Angliában 2000, az sokszor Magyarországon - még mindig - csak 2002! :) Emiatt érezzük magunkat spannolva, amikor az angol 'Home Club' folyosója a filmvászonról a budapesti Külső Bécsi úton köszön vissza ránk pár évvel később... Arról nem is beszélve, hogy a filmnek egyéb magyar vonatkozása is van, nevezetesen, hogy készült hozzá egy mix, meghozza Slam Jr. Interpretálásában napjainkra aktualizálva. Ami aláhúzottan NEM EGYEZIK meg a filmben hallható, a maguk idejében persze klassznak mondható, mára azért mégiscsak kicsit elavult muzsikákkal, hiszen éppen eléggé kontrasztos (csak a mozi alatt) újra hallani Da Hool Meet Her At The Love Parade-jét, Angelli & Nelson El Ninóját, vagy Mauro Picotto Lizzardját... hiszen az ő idejük már lejárt, partizás szempontjából mindenképp). Na, de ezért is döntöttek a készítőik mellett, hogy egy klippele összekötte elkészítik a magyar Sorted mixet... Amely, kiabálók és mondom: HIHETETLENÜL JÓ és SZUPER. Igazi klasszis, teljesen új oldala a modern tánczenének, jelen korunk progresszívje, amelyen bemutatkozik Slam Jr. kiadójának összes művésze egy nem mindennapi szettbe keverve. Teljesen új oldala Zsaszának: kicsit chilles, mégis sunyi, mély, belső energiákat felszabadító alkotás, amelyre sokan csak azt mondják: „Zsazsa megcsinálta azt, amire már hosszú hónapok óta vágytunk”. Igazi nyencfalat, mindenfajta kommerszséget mellőz, olyan anyag, amely méltó folytatása a kultikussá vált Strictly! Trance Symphony-nak, az Aquarium-nak vagy a tavalyi év csúcsmixének, a Tűznek: nem hiányozhat egyetlen magyar bulizó polcáról sem. ■ FREEBOY



ÁKOS - ÚJ TÖRVÉNY

Ákos új albumának megjelenését hosszú várakozás előzte meg. Végre megérkezett, igaz koncert nélkül, hiszen a közönség májusig várhat a lemezbemutatóra, mivel a művész 2002-ben a Szigetesk Sportszigetén, majd a Bravo ősi SAP buliján lépett fel. Viszont kárpótásul az anyagot CD-n megvásárlók megnézhetik a multimédiás mellékleten a lemezhez tartozó első videoklipet, amelyet a Terror Házában forgattak. Erről talán már mindenki tudja, hogy kiállításának kísérőzenéjét maga Ákos szerezte. Ez lehet az oka annak is, hogy a borító fotói is itt, a Terror Házában készültek. Ezt azért tartom fontosnak megjegyezni, mert az új album hangulatilag és zeneileg is kapcsolódik a múzeumhoz. Olyan az Új törvény Ákos lemezei közt, mint az 1984 a Bonanza Banzai albumainak sorában... Talán tudatos is, hogy az Új törvény, vagy például a Majom a ketreben, a Bosszú népe, vagy akár az Éj a mában a Terror Háza feelinghez illeszkedik. A művész a Sportszigeten mutatta be zenekarának új tagjait, mondhatni új zenekarát. Az ő előadásukban a régi dalok is másképp szólnak: a női vokál itt-ott hiányzik, igaz, a boyband nem is törekszik az úr betöltésére. De ettől függetlenül a lemez ajánlható mindenkinek, aki főképp egy komoly mondanivalójú, kiforrott albumokra. Az Új törvény talán a Test és az Ikon mellett a legmasszívabb Ákos szólóalbum! Viszont, gondolom, a Bravo-koncert anyagából nem készül majd DVD... :) ■ MÉSZÁROS PÉTER



8 MILE (FILMZENE)

Nagyon ígéretes film, amelyet azt hiszem, már sokan várunk, életrajzi, egész estés betöltő mozija annak a karikatúrának, akit a világ Slim Shadynek, vagy más néven EMINEM-nek ismer. Annak a fickónak, aki pár éve teljesen átforgatta az egész hip-hop műfajt, és porba döntött oly sok dogmát és előítéletet. És most filmvászonra köszön ránk, hogy eljátssza saját magát, és megmutassa eddigi ismeretlen oldalát... Nem kis egyesítés, olyan komoly zenei anyaggal beharangozva és megfűszerezve, ami már önmagában megér egy misét. Hiszen felvonul az egész rap és hip-hop vonal apraja-nagyja, és szétösszonn mindenkit és mindent :). Olyan minőségű gyűjtemény, amelyik után már tükön ülve várjuk a film bemutatását, amely talán sok eddigi titokról lerántja majd a leplet...! :) ■ FREEBOY

A KÖVETHEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

CCC. BENEDEK

A mostani számban ugyan olvashattatok hosszabb lélegzetű bemutatót a Westwood legújabb RTS-éről, de az igazi nagy tesztre a következő hónapig várni kell. A hivatalos sajtóközlemények szerint nálunk a dobozos változat február 21-én fog a boltokba kerülni. Az eddigi tesztelés alapján biztos vagyok abban, hogy a sorozat rajongói nem fognak csalódni, bár nekem a játék kicsit rövidnek tűnt.



UNREAL II

A Generals mellett az Unreal második része a hónap legnagyobb durranásának ígérkezik. Az első rész frenetikus sikere után a készítők nagyon sokat várnak a folytatástól. A grafikát az UT2003 motorja fogja szolgáltatni, ezt a Doom 3 megjelenéséig semmi nem tudja felülmúlni. Az Unreal 2 kizárólag az egyjátékos részről fog szólni, bizzunk benne, hogy az Infogrames játszható demót is kiad.

IMPOSSIBLE CREATURES

Ez a meglehetősen furcsa stratégia játék a Microsoft gondozásában jelenik meg. A cselekmény a 30-as években játszódik, egy gonosz tudós világuralomra jutását kell megakadályoznunk. A terv sikerességéhez szükséges mutánsokat a föld legveszélyesebb fenevadjaiból kísérletezhetjük ki. A játékot a Relic csapatá készítette, az ő nevükhöz fűződik a nagysikerű Homeworld is.



BATTLEFIELD 1942: HÖZ. 70. SZÁM

Megjelent az első hivatalos kiegészítő a Battlefield 1942-höz. A cselekmény középpontjában a szövetségesek olaszországi partraszállása áll. Nyolc új jármű bővíti a palettát, köztük a brit Mosquito és a német BF-110-es vadászbombázó. A harcoló alakulatok között megjelennek a francia és az olasz hadsereg katonái is. Az első-sorban online küzdelmekre kihegyezett játék összesen 64 játékost képes egyszerre kezelni.

A KÖVETHEZŐ TELJES JÁTÉK:

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Kiadó: Interplay **Fejlesztő:** Shiny

Pontosan két évvel ezelőtt jelent meg a Shiny egyik leghangulatosabb akciójátéka, a Giants. Méltán érdemelte akkor ki a hónap játéka címet, nagyon örülünk, hogy végre sikerült meggyőznünk az Interplayt, hogy adja el a licencjogokat. A Giants leg-vérig akciójáték némi stratégia beütéssel, valamint eszméletlen poénokkal. Az MDK és az Earthworm Jim készítői nem tagadták meg önmagukat, az igényes zene, a profi grafika és az élvezetes játékmenet mellett még arra is volt energiájuk, hogy jópofa humort csempésszenek a küldetések közé. Három játszható fajt próbálhatunk ki, egyjátékos módban úgy 25 óra tiszta játékidőre számíthatunk.

Gépigény: Pentium IV/AMD 350 MHz, 8 MB-os 3D gyorsító, 64 MB RAM, 875 MB HDD



A KÖVETHEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. FEBRUÁR 28-ÁN JELENIK MEG!

...Óvjuk értékeinket...

CD, MC, DVD gyártás
biztos alapokon

CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem

/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu